TU te mereces un 10

El Hit Bit 10 utiliza el sistema standard MSX, naturalmente.

MSX

Por 39.000,- ptas. incluyendo un curso en Vídeo. de BASIC

CPU: Z-80A	Resolución
Memoria: 80 KBytes RAM	gráfica: 256 x 192 puntos
32 KBytes ROM	Colores: 16

HIT BIT
El Sobresaliente.
SONY

Este 10 no te lo quita nadie. Aunque no hayas sido un empollón. El Hit Bit 10 de Sony (ya sabes, MSX Standard).

Un ordenador personal sobresaliente con el que puedes hacer lo que quieras. Desde ganarle al ajedrez –si se deja, claro– hasta jugar a los marcianitos. Aprender inglés o montarte tu propio fichero. Posibilidades, tiene la tira. Digan lo que digan, este 10 te lo mereces. El Hit Bit 10 de Sony. Tú y yo lo sabemos.

IMPRESO EN GRAFICAS ESTELLA, S.A. D.L.:NA-203-1986

COD.: 80150018 - TAGG

SONY®

MSX CLUB

1. ¿QUE ES UN ORDENADOR?

Un ordenador es una máquina. No es inteligente, ni piensa como una persona. Hace lo que su programador le ordena. Y su único talento reside en procesar información muy rápidamente y sin error.

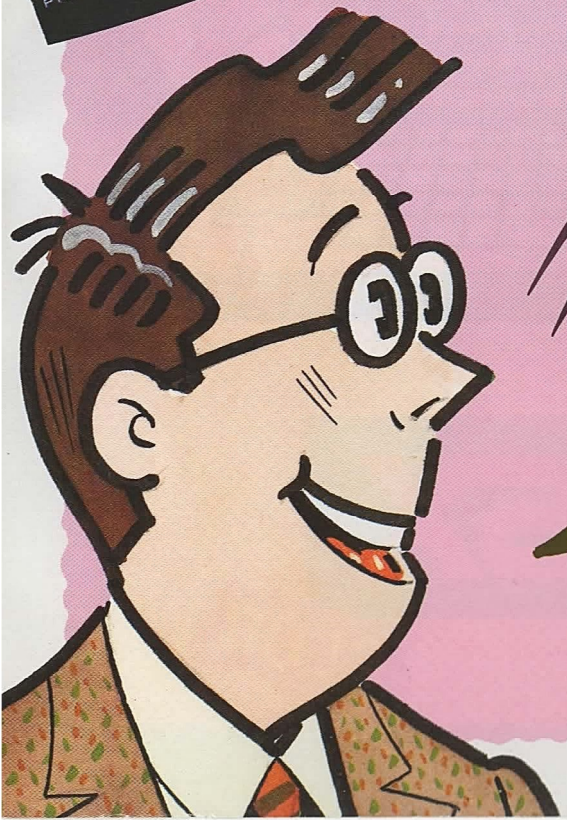
2. ¿PARA QUE SIRVE UN ORDENADOR?

Un ordenador ofrece varias ventajas: almacenamiento y fichero de datos, cálculos rápidos y exactos, diseño de gráficos y estadísticas, ayudas para controlar el presupuesto familiar, programas educativos... y es el mejor compañero de juegos.

3.- ¿QUE ES EL BASIC MSX?

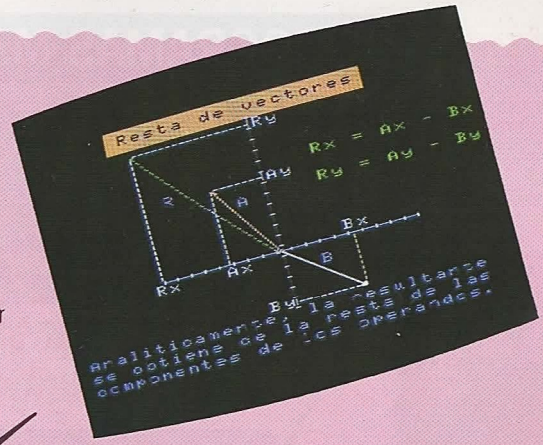
Para comunicarnos con el ordenador utilizamos el lenguaje que él entiende: el BASIC.
Pero hasta ahora, cada ordenador usaba su propio BASIC.
Por eso, las órdenes dadas a un ordenador de la marca X debían «traducirse» si pretendían darse a un ordenador de la marca Y.
Este problema se ha solucionado con el BASIC MSX. Porque el BASIC MSX es compatible con más de 20 marcas distintas. Por eso, la palabra clave del MSX es «compatibilidad».

MSX



4. ¿QUE VENTAJAS TIENE EL MSX?

El hecho de que el mismo software (sea en cartucho o en cinta) pueda ser utilizado en cualquier ordenador doméstico que haya adoptado el standard MSX, es un fuerte incentivo para los fabricantes de software, quienes son los primeros interesados en ofrecer la más amplia gama de cintas y cartuchos para los ordenadores MSX. Además, existe también la compatibilidad a nivel de hardware, por lo que todos los periféricos MSX (impresoras, unidades de disco, lápiz óptico, track Ball, Joystick...) son compatibles para todo el grupo MSX.



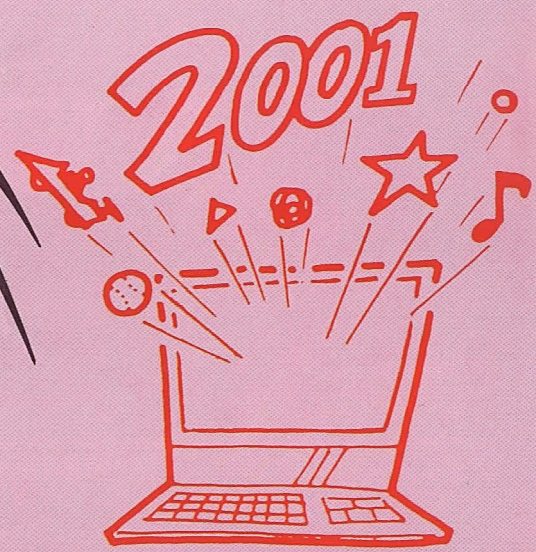
5. ¿CUANTAS COMPAÑIAS HAN ADOPTADO EL SISTEMA MSX?

Hasta ahora, más de 20 Compañías entre las que se encuentran las más importantes de la electrónica de consumo: PHILIPS, SANYO, PANASONIC, TOSHIBA, CANON, MITSUBITSHI, SPECTRAVIDEO, YAMAHA... y, por supuesto, SONY.

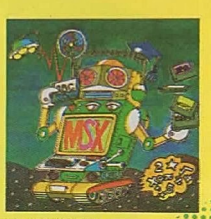
MSX es marca registrada de ASCII Corporation.

6. ¿COMO APUNTARSE AL MSX CLUB?

Como podrás comprobar en las páginas siguientes, la colección de programas MSX es extensísima, y va aumentando día a día. Si quieres recibir periódicamente el catálogo de programas con las novedades que vayan saliendo sólo hace falta que te apuntes al MSX Club. Y para ello basta con que nos envíes tus datos personales (nombre, dirección, edad y ocupación) a MSX Club, Sony España, S.A., C/ Sabino de Arana 42-44, Barcelona 08028.

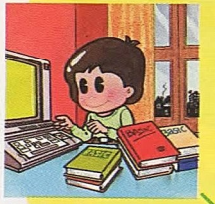


PROGRAMAS MSX SONY



EDUCACION
P5-P18

APLICACIONES
P19-P26



MATERIAL
DIDACTICO
P65-P72

JUEGOS DE SALON
P27-P30

GESTION
P57-P64

AVENTURAS
P31-P34

DEPORTES
P53-P56

SHOOTING
P47-P52

ACCION
P35-P46

Formato de los programas:

ROM	Programa en cartucho de memoria ROM
1DD	Programa en diskette de una sola cara
2DD	Programa en diskette de dos caras
C16	Programa en cassette de 16 K de memoria
C32	Programa en cassette de 32 K de memoria
C64	Programa en cassette de 64 K de memoria
TAR	Programa en formato tarjeta
Libro	
B	Cinta de vídeo Beta
VHS	Cinta de vídeo VHS

EDUCACION

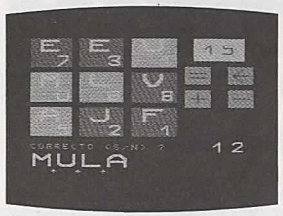
Enseñanza, aprendizaje y lenguajes de programación.

ALFAMAT

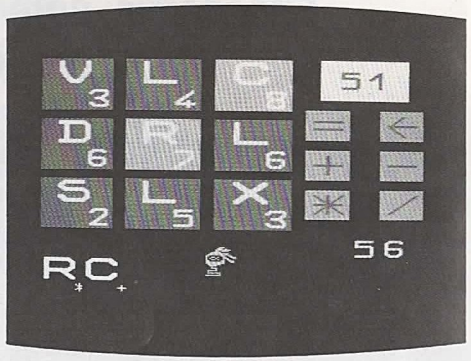
C32

HBS-AN001

PVP. 2.450 + 294 IVA.



De uno a cuatro jugadores. Ocho niveles de dificultad.
¿Sabes que dentro de nosotros habitan dos genios?:
El de las Matemáticas y el de las Letras.
¡Despiértalos con los malabarismos!.
Con nueve cartas que llevan cada una una letra y una cifra, compón simultáneamente una palabra y una serie de operaciones cuyo resultado alcance la mira (n.º determinado al principio de cada partida por el ordenador y que el jugador debe intentar alcanzar con sucesivas operaciones de letras). Combina tus capacidades de cálculo mental y la riqueza de tu vocabulario, añade a tu gusto un poco de agilidad y de reflejos, y conseguirás, sin duda alguna, ALFAMAT.

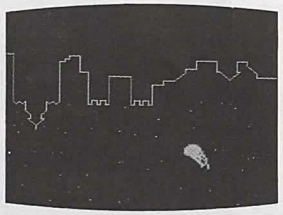


COMETA HALLEY

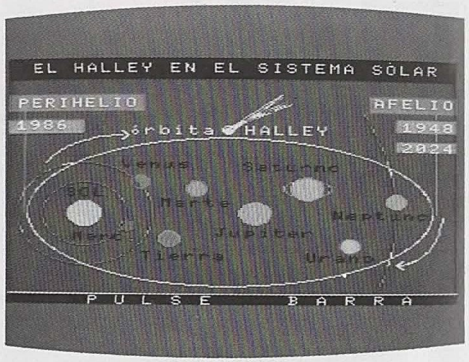
C32

HBS-IVE90

PVP. 1.500 + 180 IVA.



HALLEY es un programa didáctico. Consta de cuatro partes: En las dos primeras se da Información sobre la formación, el movimiento y la composición Interna del HALLEY. En la tercera parte te muestra gráficamente el recorrido del cometa por nuestro sistema solar.
En la cuarta y última parte, animada, se puede observar mes a mes, desde noviembre-85 hasta junio-86, cuál será la posición del HALLEY, su localización en el cielo, y algunos otros datos relativos a su distancia y observación desde la Tierra. Los datos se muestran en pantalla cada vez que el HALLEY alcanza el primero de cada mes. En la opción de fín de programa se puede optar por ver de nuevo el programa, o bien ver sólo la última parte de éste.

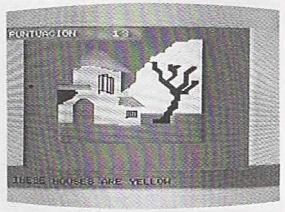


APRENDIENDO INGLES 1

C32

HBS-IE205

PVP. 2.900 + 348 IVA.



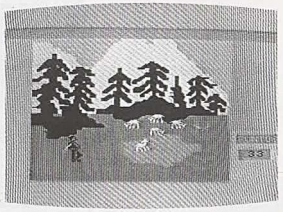
Junto a Bernardino viviremos emocionantes aventuras que te introducirán en el idioma inglés. Primero en el campo y luego en el castillo, respondiendo a adivinanzas en Inglés. En cada progrma aumenta el nivel. Los programas van contenidos en dos cintas.

APRENDIENDO INGLES 2

C32

HBS-IE206

PVP. 2.900 + 348 IVA.



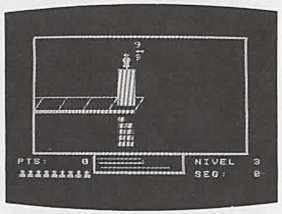
Continúa las aventuras de Bernardino Ahora en la ciudad, repleta de coches, tiene problemas en el metro y tú le tienes que ayudar.
En Marte, Bernardino lucha contra los marcianos para salvar a la heroína. Los programas van contenidos en dos cintas.

BOING-BOING

ROM

HBS-IDE03

PVP. 3.990 + 479 IVA.



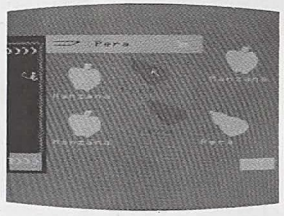
Niños hasta 10 años. Combina las características de un rápido y emocionante videojuego con el valor docente de un juego instructivo: Debes encontrar la representación de la fracción correcta, para poder guiar a «BOING-BOING» hasta los pisos más altos. Para ello, dispones de un radar, en la parte inferior de la pantalla.

COCONUTS

C32

HBS-AN006

PVP. 1.900 + 228 IVA.



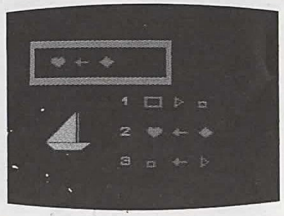
Para niños de hasta 7 años. Con este microprograma el niño da sus primeros pasos en el mundo de las matemáticas. A lo largo de su aprendizaje le sirve de guía un pequeño mono malicioso llamado «COCO».

COMPULANDIA

ROM

HBS-IDE04

PVP. 3.990 + 479 IVA.



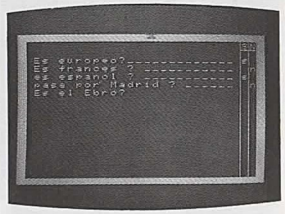
Compulandia es una colección de 6 divertidos juegos educativos que motivan a los más pequeños de la familia a empezar a aprender con el ordenador. Con Compulandia se pueden crear dibujos llenos de color, se investiga el teclado del ordenador, se puede dar vida a palabras, letras y números.

COMPUTADORA ADIVINA

C32

HBS-IE204

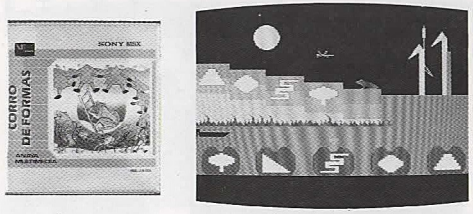
PVP. 1.400 + 168 IVA.



Pon a prueba tus conocimientos de Geografía (montañas, ríos, ciudades), de Biología (animales, plantas), etc., en una confrontación directa con la inteligencia del ordenador. Conforme juegas el ordenador se hace más inteligente memorizando todo aquello que en un principio no sabe. Con este programa podrá sorprender a sus amistades.

CORRO DE FORMAS

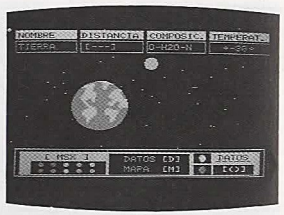
C32 **HBS-AN005** **PVP. 1.900 + 228 IVA.**



Cuatro juegos para niños de hasta 5 años. Los cuatro juegos permien al niño ejercitar sus facultades visuales asociando números y adquiriendo las primeras nociones de orientación y de desplazamiento y haciendo trabajar su memoria.

COSMOS

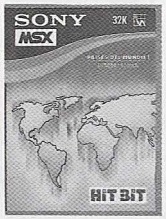
ROM **HBS-IE211** **PVP. 3.800 + 456 IVA.**



Cosmos es un programa de Astronomía que te transportará por el sistema solar, visitando los planetas que los componen. La computadora de abordo te facilita toda la información relativa a cada planeta y si lo deseas, te explicará el significado de los términos más comunes utilizados en Astronomía. ¡Buen viaje!

PAISES DEL MUNDO-1

C32 **HBS-IE201** **PVP. 2.900 + 348 IVA.**



EUROPA y AFRICA. En pantalla aparecerá un mapa de los continentes y las fronteras de los países visitados. Al detenerte en un país el ordenador te enseñará algunos datos de interés (capital, ciudades importantes, religión, moneda, idioma, población, índices estadísticos, etc.). Los programas van contenidos en dos cintas.

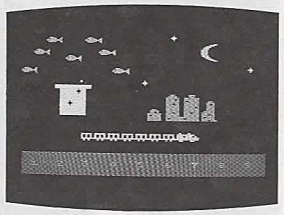
PAISES DEL MUNDO-2

C32 **HBS-IE202** **PVP. 2.900 + 348 IVA.**

AMERICA DEL NORTE y ASIA. En pantalla aparecerá un mapa de los continentes y las fronteras de los países visitados. Al detenerte en un país el ordenador te enseñará algunos datos de interés (capital, ciudades importantes, religión, moneda, idioma, población, índices estadísticos, etc.) Los programas van contenidos en dos cintas.

NORIA DE NUMEROS

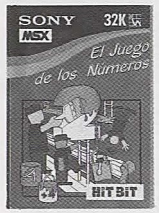
C32 **HBS-AN004** **PVP. 1.900 + 228 IVA.**

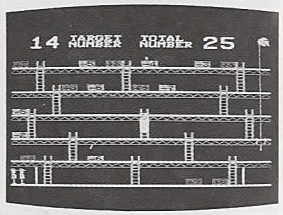


Este programa permite a los más jóvenes entrar en el mundo maravilloso de los números. En una primera etapa se hace la presentación animada y comentada de los números en el ambiente de una feria. En la segunda el niño pasa a la fase activa del aprendizaje asociando la forma del número con las ideas de tamaño.

JUEGO DE NUMEROS

C32 **HBS-IE209** **PVP. 1.900 + 228 IVA.**



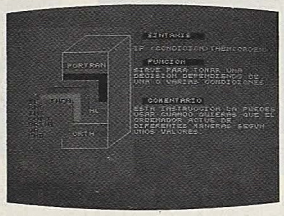


El juego se puede utilizar a partir de 6 años y medio individualmente y por parejas. En la pantalla aparecen dos cifras, Objetivo y Total, y una serie de operaciones. El Total es la cifra de partida de cada jugador, el cual, realizando operaciones algebraicas, tiene que lograr que sea igual al Objetivo.

CURSO DE BASIC

C32 **HBS-IE208**
PVP. 3.900 + 468 IVA.

1DD **HBS - IE 301**
PVP. 6.900 + 828 IVA.



El curso BASIC MSX se presenta con la intención de servir de instrumento de trabajo, sencillo pero riguroso, para aquellas personas interesadas en conocer el campo informático en su vertiente de programación.
El curso consta de ocho programas que cubren en un primer nivel, los temas: Números aleatorios, condiciones, saltos, etc.; Variables numéricas, dimensionadas, comparaciones, intercambio de variables, etc.; Instrucciones relativas al tratamiento de cadenas; Creación y lectura de ficheros; Instrucciones gráficas; Sprites; Sonido.

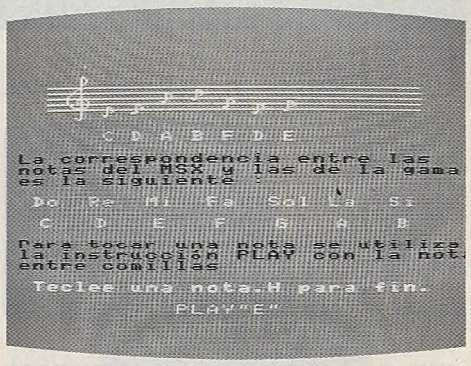
EL CUBO INFORMATICO

C32 **HBS-AN009**
PVP. 5.900 + 708 IVA.

¡Hola! Ese muñeco tan divertido que se pasea por los microordenadores con unas gafas grandes como pantallas es «Ernesto Delteclado». Le conocimos por casualidad una tarde. En un principio parecía un poco empollón, pero resultó ser muy simpático en cuanto abordamos el tema de la informática:

«Contrariamente a lo que se piensa, un microordenador no es una caja mágica que sepa de todo, comprenda cualquier cosa y resuelva todos los problemas. Sigue siendo una máquina inerte que se anima cuando se pulsa un interruptor, pero incapaz del menor esfuerzo si no interviene el hombre... afortunadamente».

Después de esas generalidades, nos propuso iniciarnos al lenguaje BASIC con explicaciones, ejercicios, simulación y juegos, y sacó un cubo de su bolsillo. Ese cubo lo tenéis ahora en la mano, acompañado de un libro de fichas de trabajo sacado de su experiencia. Esas fichas dan informaciones sobre las reglas y el tipo de ejercicios propuestos para asimilar mejor las nociones estudiadas. Estas fichas están estructuradas por temas y aunque están unidas entre sí, se pueden utilizar separadamente. Al final del libro encontrarás en el Anexo las palabras claves, un índice y unos consejos que poponen un balance de la iniciación (programación y corrección programa). Los programas y el libro se complementan, algunas explicaciones están en la pantalla, otras en las fichas y lo mismo sucede con los ejercicios.

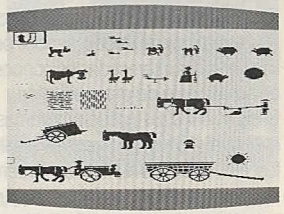


NOVEDAD

FARM KIT

ROM

HBS-IE206 **PVP. 4.900 + 588 IVA.**

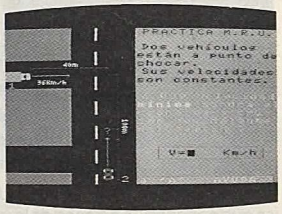


Aquí tiene a su alcance, las herramientas para construir la granja de sus sueños e incluso pintarla. Su granja será más que un dibujo perfecto: se moverá al ritmo de la música. Los dibujos terminados podrán ser almacenados para que luego pueda disfrutarlos.
Aconsejable para mayores de 5 años.

FISICA I - MAGNITUDES

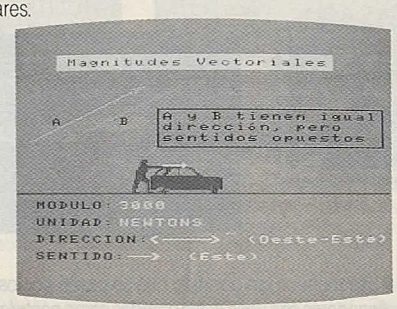
C32

HBS-AN005 **PVP. 1.900 + 228 IVA.**



Los programas que integran el módulo FISICA I, teoría y práctica fueron diseñados para ser ejecutados tanto en el entorno del hogar como en una clase elemental de física.

Todo el mundo fascinante de las magnitudes de la Física se abre ante ti con la ayuda del ordenador. Podrás repasar y practicar tus ejercicios de magnitudes vectoriales y escalares.

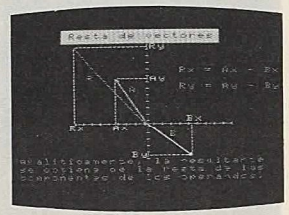


NOVEDAD

FISICA II - MOVIMIENTOS

C32

HBS - DAI 03 **PVP. 1.900 + 228 IVA.**



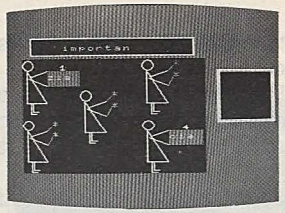
Todo lo que nos rodea está en constante movimiento. Te ofrecemos una divertida forma de estudiarlo y entender mejor nuestro entorno.

Juego educativo que utiliza las capacidades lógicas y audiovisuales del sistema MSX para desvelar las leyes que rigen los diversos tipos de movimientos de los cuerpos.
Los temas de estudio son: Posición, Desplazamiento y trayectoria de un móvil, Movimiento rectilínco uniforme y uniformemente acelerado, Caída libre y lanzamiento vertical, Movimiento circular, Tiro parabólico y Movimiento armónico simple.
Todo ello con ejemplos y ejercicios prácticos. Aquí encontrarás en detalle todos los movimientos mecánicos que estudias desde 7º de EGB hasta 3.º de BUP.

SELVA DE LETRAS

C32

HBS-AN008 **PVP. 2.450 + 294 IVA.**

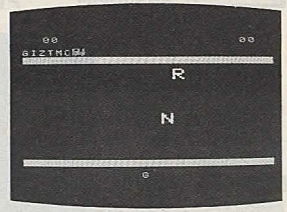


Este programa conduce al niño a jugar con sucesiones de letras y sílabas formando palabras y debiendo evitar las trampas que se le presentan. Se compone de seis juegos. Aunque están destinados a los niños que saben leer, pueden ser utilizados, con la ayuda de adultos, desde el comienzo del aprendizaje.

TECLAS DIVERTIDAS

ROM

HBS-IDE02 **PVP. 3.990 + 479 IVA.**

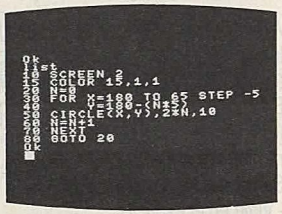


El programa ofrece a los niños tres excitantes juegos que le enseñan la situación de las teclas y números en el teclado a la vez que se divierten. En el primer juego, letras y números descienden por la pantalla. En el segundo, bonitas figuras de colores viajan por la pantalla. En el último juego el niño debe de hacer corresponder números, figuras y palabras correctamente.

TUTOR

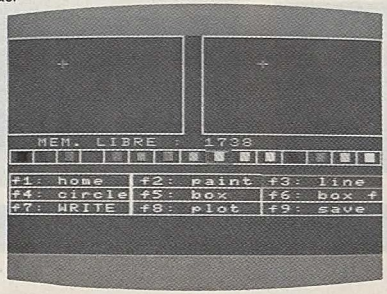
C32

HBS-IE203 **PVP. 2.900 + 348 IVA.**



Programa orientado hacia educadores y padres. Permite crear tests, incluyendo no sólo texto (preguntas y respuestas), sino gráficos, y puedes limitar el tiempo de respuesta.

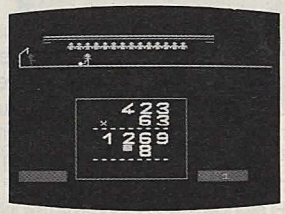
Es un programa abierto a cualquier tema, desde matemáticas hasta historia. Los programas van contenidos en dos cintas.



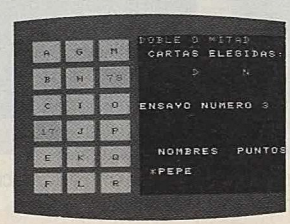
YO CALCULO

C32

HBS-AN007 **PVP. 2.450 + 294 IVA.**



Juegos con Complementos y Múltiplos para niños de hasta 10 años. Estos juegos educativos comportan tres niveles de dificultad cada uno. El principio del juego Complementos consiste en combinar dos cartas complementarias donde la suma, según el nivel elegido, sea igual a 50, 100 ó 1.000. En el juego Múltiplos se trata de reconocer dos cartas múltiples. Una y otra combinan el nivel de dificultad debiendo ser dobles, triples y cuádruples.



MIL CARAS

ROM

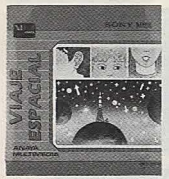
HBS-IDE05 **PVP. 3.990 + 479 IVA.**

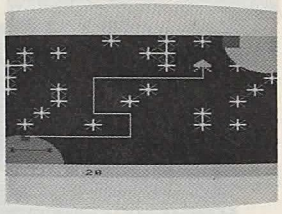
Son tres juegos en uno.
El primer juego presenta una cara en blanco y espera que tú completes la cara, escogiendo los ojos, orejas, boca, etc. que tú prefieras.
El segundo juego utiliza la cara que tú has creado para conseguir que mediante simples instrucciones que tú escribas sonría, guiñe un ojo, mueva las orejas, se enfade, llore o se burle.
En el tercer juego tendrás que recordar todos los gestos que la cara te vaya haciendo y escribirlos en el ordenador. Esto te ayudará a mejorar tu memoria y concentración.
Mil Caras posee gráficas de colores y sonidos.

VIAJE ESPACIAL

C32

HBS-AN002 **PVP. 2.450 + 294 IVA.**





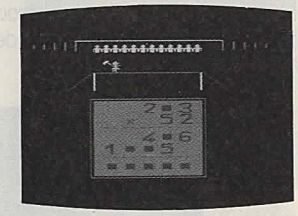
Orientación espacial: Derecha, izquierda, arriba, abajo. Niños de hasta 10 años.

A través de cinco juegos de este programa, el niño juega con los signos haciendo referencia a su cuerpo o a un objeto exterior para descubrir las direcciones del espacio.
Escucha y debe reconocer los sonidos y observa y reconstruye mosaicos en donde las formas son diferentes y sufren modificaciones.
Se compone de cuatro juegos:
- Viaje en el espacio.
- Los planetas.
- El príncipe del espacio
- Los mosaicos.

MULTIPUZZLE

C32

HBS-AN003 **PVP. 2.450 + 294 IVA.**



A partir de los 10 años.
Ejercicios de lógica y deducción con multiplicaciones que son verdaderos rompecabezas.

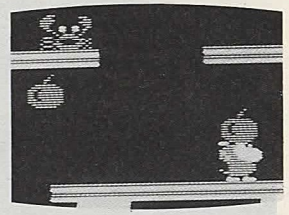
El jugador es sucesivamente animado a multiplicar números, rellenar multiplicaciones y volver a construir operaciones en donde las cifras han sido reemplazadas por letras.
Los ejercicios son innumerables ya que el ordenador elabora nuevos casos aleatoriamente, de forma que, cada vez que se vuelva a jugar se presentan siempre operaciones diferentes.
El programa se compone de tres juegos: EL FUTBOL, EL CIRCO, y EL RUGBY. Los tres juegos son progresivos. Permiten dominar las tablas de multiplicar, manipular los números y utilizar el razonamiento deductivo.

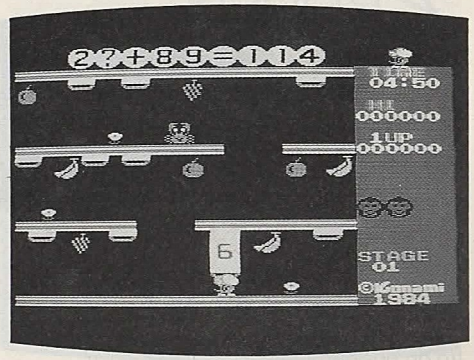
MONKEY ACADEMY

ROM

RC-702

PVP. 4.900 + 588 IVA.





A partir de 7 años, individualmente o en pareja.
En la pantalla aparece una operación aritmética en la que falta una cifra. El jugador debe calcular cuál es la cifra que falta.
El mono ha de encontrar la cifra desenrollando persianas y entregar la correcta a su ayudante. El ayudante espera arriba impaciente para poner la cifra en el lugar de la interrogación.
Este juego es un reforzador muy útil en el desarrollo de la capacidad de cálculo mental. Es conveniente que el niño tenga adquiridos los conceptos de suma, resta, multiplicación y división (o al menos el de suma y resta para poder utilizar los niveles 1 y 2 del juego).

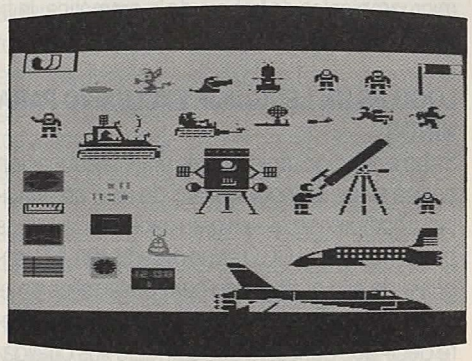
Asimismo el niño deberá ser capaz de comprender la disposición lineal de los diversos factores de la operación tanteada.
En estados iniciales es aconsejable que el niño disponga de papel y lápiz para poder resolver el problema y pasar a la etapa de juego.

NOVEDAD

SPACE KIT

ROM

HBS-H020C **PVP. 4.900 + 588 IVA.**



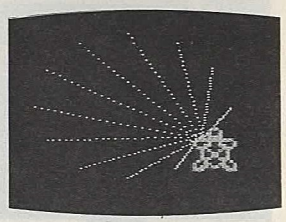
¿Cómo se imagina el espacio? Todo lo que piense tomará forma en imágenes móviles a todo color: Podrá crear naves espaciales, astronautas y otros seres extraterrestres.
Y si además desea volver otro día a este excitante mundo podrá almacenar estos dibujos.
Aconsejable para mayores de 5 años.

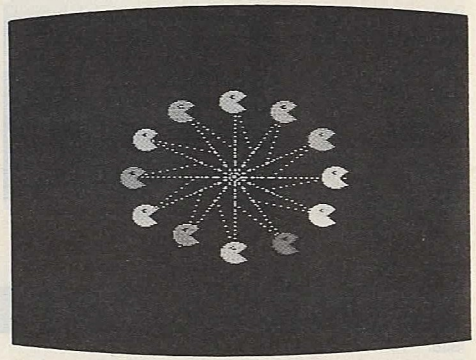
LOGO

ROM

HBS-IDE06

PVP. 12.500 + 1.500 IVA.





Es el primero de una nueva generación de lenguajes para ordenador. Es un potente lenguaje diseñado para aprender. Nos ofrece un amplio espectro de posibilidades para experimentar.

LOGO ha sido diseñado para evitar los obstáculos iniciales cuando se aprende a programar. Nos permite obtener éxitos y realizar proyectos interesantes desde un principio.

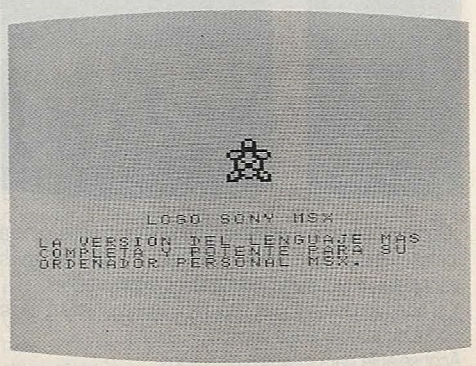
Es un entorno de programación compuesto por varios ambientes flexibles y adaptables a las necesidades del usuario. Cada uno de estos ambientes posee sus comandos y operaciones específicas, la finalidad de cada uno de ellos es también distinta. Las listas, los gráficos, el cálculo... son algunos ejemplos. También podemos crear nuevos ambientes de trabajo, con nuestras primitivas, con nuestros propios objetivos... ejemplos pueden ser microambientes de trabajo de la gramática, la física, el entorno, etc.

LOGO ES UN LENGUAJE EXCLUSIVO PARA NIÑOS

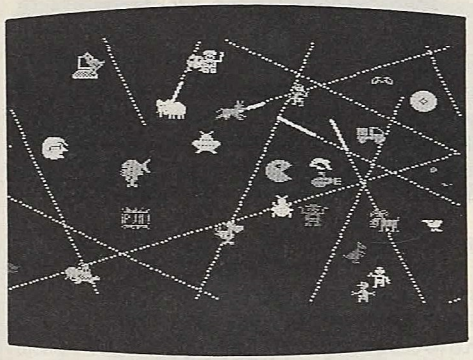
Se ha extendido rápidamente entre la educación básica al ser un lenguaje fácil de usar en principio, y comprensible —en gran parte— por los más pequeños. Pero LOGO es un dialecto de LISP, lenguaje de alto nivel usado para desarrollos en el campo de la Inteligencia Artificial (IA), y ello quiere decir que conserva básicamente sus cualidades y estructura. Al empezar a trabajar se descubre rápidamente que las posibilidades de LOGO son muy amplias y extremadamente potentes.

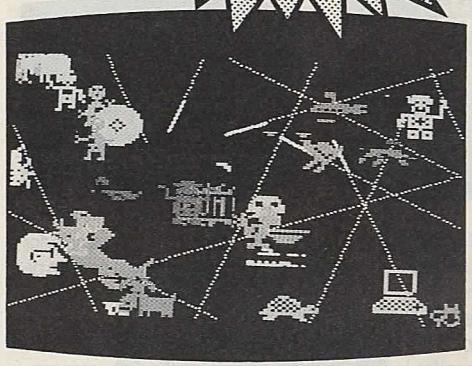
Cabe decir que con LOGO es posible realizar cualquier cosa que se desarrolle en otros lenguajes como PASCAL, FORTRAN o BASIC. La diferencia fundamental es que LOGO permite estar mucho más cerca del problema que el resto de los lenguajes, en los que la propia sintaxis es el problema principal.

LOGO SONY MSX es la versión más moderna y sin duda de las mejores y más completas.



PRIMITIVAS HOMOLOGADAS POR EL PROYECTO ATENEA





LOGO ES LOS GRAFICOS DE LA TORTUGA

LOGO es en esencia proceso simbólico, proceso de listas y palabras. Los gráficos y la tortuga fueron un añadido posterior que precisamente provocaron el «boom» del lenguaje.

Los gráficos de la tortuga son importantes en LOGO, sobre todo para los principiantes, o incluso para aplicaciones en tres dimensiones, tan en boga hoy en día. De cualquier manera, los gráficos de la tortuga, son sólo uno de los múltiples ambientes del lenguaje.

LOGO HACE NIÑOS MAS INTELIGENTES

Esta afirmación, junto con otras tales como «Logo hace superar el fracaso escolar» o «Logo hace niños más creativos», son demasiadas veces usadas como argumentos en favor de la utilización del lenguaje.

LOGO POSIBILITA UN APRENDIZAJE AUTODIRIGIDO

Es necesaria una intervención directa por parte del profesor/monitor del grupo, evitando que los alumnos caigan en situaciones repetitivas. Nuestra pequeña experiencia demuestra que el plantear proyectos globales de curso puede ser una buena metodología de trabajo. Al hablar de proyectos globales nos referimos por ejemplo, a la posibilidad de desarrollar durante un curso una aventura interactiva en donde se combinan gráficos, textos y condiciones. Nos podemos basar en un libro de lecturas elegido por los alumnos. En esta situación, ellos mismos se reparten por centros de interés: unos se dedicarán a los gráficos, algunos al desarrollo de los procedimientos de texto, y quizás otros al ensamblaje de las distintas partes.

En nuestra opinión este planteamiento dispone de algunas ventajas: fuerza a trabajar modularmente, provoca la discusión y el intercambio de ideas entre los distintos nucleos de trabajo, no se crean grandes diferencias en el progreso de los distintos alumnos, finalmente el propio desarrollo del proyecto crea una demanda de nuevos conocimientos que lleva a los alumnos a investigar y consultar espontáneamente manuales y nuevas primitivas. Otros posibles proyectos serían la simulación de una ciudad, algún acontecimiento histórico, una visita turística, etc.

Se incluye con el programa un libro completo sobre el lenguaje LOGO.

ENSAMBLADOR

C32

HBS - I A 003

PVP. 3.900 + 468 IVA.

El ENSAMBLADOR/EDITOR (GEN) es un ensamblador para Z80A, adaptado a todos los sistemas que poseen dicho microprocesador. Pueden ensamblar todos los códigos de operación nemotécnicos del 280A.
Como aspectos distintivos podemos decir que realiza dos pasadas, la primera de las cuales la utiliza para buscar errores y catalogar los símbolos, y en la segunda se genera el código objeto. Al final crea una tabla de símbolos de consulta muy rápida. También consta de:

- Comandos específicos de salto de página, detención del listado, etc.
- Posibilidad de definir macro-instrucciones.
- Seudo-operaciones

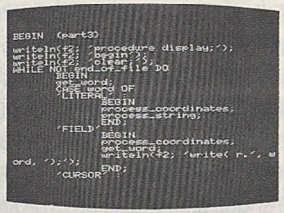
El DESENSAMBLADOR/DEPURADOR (MON) es un programa sencillo y potente que puede ser utilizado en cualquier ordenador MSX que tenga al menos 16 K de memoria RAM. El MON le ayudará a depurar sus programas en código máquina, tanto si han sido escritos directamente, creados con un ensamblador, o bien desde el BASIC.

PASCAL

C64

HBS - I A 002

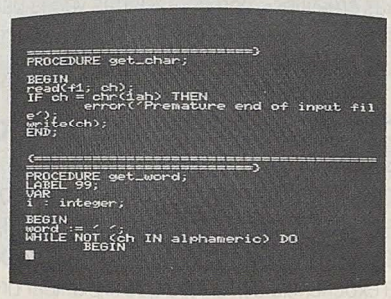
PVP. 4.400 + 528 IVA.



El lenguaje PASCAL es uno de los lenguajes más utilizados en la enseñanza. Por su sencillez y estructura interna es un lenguaje muy útil para aprender programación estructurada.
El HISOFT PASCAL se trata de un potente instrumento para implementar programas bien estructurados y fáciles de comprender. En este lenguaje dispone de:

- Comandos de edición para facilitarnos el movimiento en la pantalla.
- Un potente editor para generar el programa fuente además de poder compilar y ejecutar nuestro programa.
- Identificadores predefinidos.

El compilador ocupa unos 12K de memoria, las rutinas de ejecución 4K y el editor 2K; la implementación ocupa 18K y deja el resto de la memoria para los propios programas en PASCAL.
Este lenguaje va acompañado del manual en castellano.

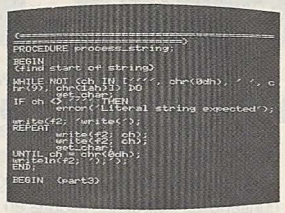


PASCAL

1DD

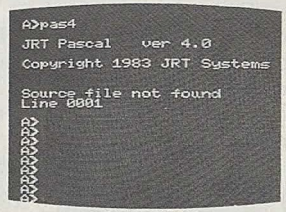
HBJ-S053D

PVP. 27.000 + 3.240 IVA.



Pascal es un lenguaje de alto nivel especialmente diseñado para el desarrollo de aplicaciones matemáticas.
Los programas de Pascal pueden ser desarrollados utilizando el potente programa editor, pudiendo acceder directamente a los comandos del D.O.S. El módulo creado en editor podrá ser luego compilado, linkeditado y ensamblado.
Los errores pueden ser visualizados en un fichero especial.
Puede trabajar con variables numéricas reales (14 dígitos de precisión), enteros, coma flotante, en formato decimal, hexadecimal o BCD.

La carga dinámica de programas asegura la óptima utilización de los recursos de la memoria principal, por lo que pueden ser desarrollados programas de dimensiones ilimitadas.
Dispone de dos tipos de ficheros aleatorios de diskette. Uno de ellos es registros de longitud variable en fichero y el otro de longitud fija.
Dispone de un extenso manual de instrucciones y de diversos programas de ejemplo.
Puede trabajar a 40 u 80 columnas (MSX y MSX2).
Los ficheros de datos pueden ser grabados en diskette en formato ASCII o en binario.

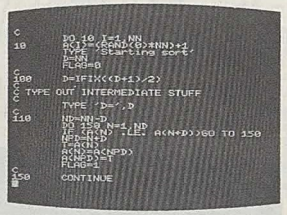


FORTRAN

1DD

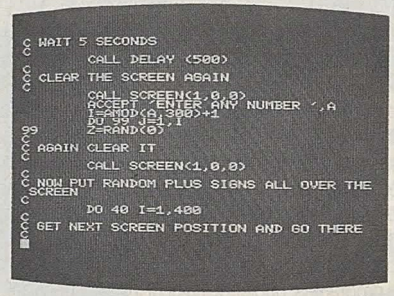
HBJ-S052D

PVP. 27.000 + 3.240 IVA.



El programa de lenguaje FORTRAN IV contiene el programa editor, compilador y sistema operativo MSX.DOS.
Está preparado para trabajar en 40 u 80 columnas (MSX y MSX-2).
El editor dispone de potentes funciones especiales de edición, tales como: movimientos de cursor, saltos scroll, inserción y borrado... Las teclas de función son programables.
Igualmente dispone de los comandos típicos del MSX.DOS: Copy, Date, Dir, Format, Mode, Ren, Time, Type, Verify, Del, etc.

El extenso manual de instrucciones contiene numerosos ejemplos para la rápida comprensión de este programa.
Dispone de tres tipos de subprogramas: De subrutinas, de función y creadas en su librería interna, tales como Open, Lopen, Close, Delete, Rename, Delay, Cim, Setio, Reset, Pok, Bit, Ctest y muchos más.
Puede trabajar con variables alfanuméricas y numéricas, enteras, lógicas, reales, de simple y doble precisión, etc.

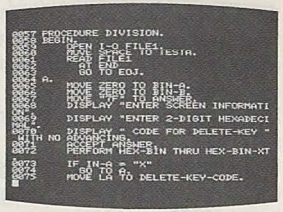


COBOL

1DD

HBJ-S051D

PVP. 27.000 + 3.240 IVA.



Cobol es un lenguaje plenamente orientado al desarrollo de programas para la gestión de las Empresas.
Es un lenguaje sencillo de aprender ya que utiliza simples sentencias del inglés (División de Identificación, de Entornos, de Datos, de Procedimientos...).
Este compilador de NEVADA COBOL es una versión mejorada del COBOL ANSI-1974.
Dispone de ficheros aleatorios, de Errores, de Renumeración del programa fuente y de llamadas en lenguaje Ensamblador.

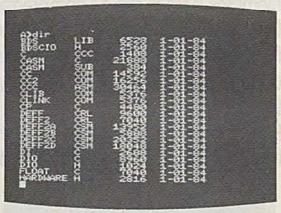
El sistema NEVADA COBOL contiene tres elementos:
— un lenguaje
— un compilador
— un paquete para la ejecución
El lenguaje es utilizado por el programador para escribir el programa fuente. El compilador es un programa que procesa las instrucciones escritas por el programador y produce un programa objeto (programa en lenguaje máquina). El paquete de ejecución carga el programa objeto y además contiene las subrutinas usadas en el programa objeto.
Puede trabajar a 40 u 80 columnas (MSX y MSX-2).

BDS-LENGUAJE C

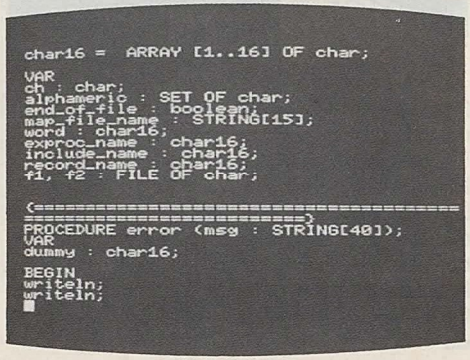
1DD

HBJ-S050D

PVP. 36.000 + 4.320 IVA.

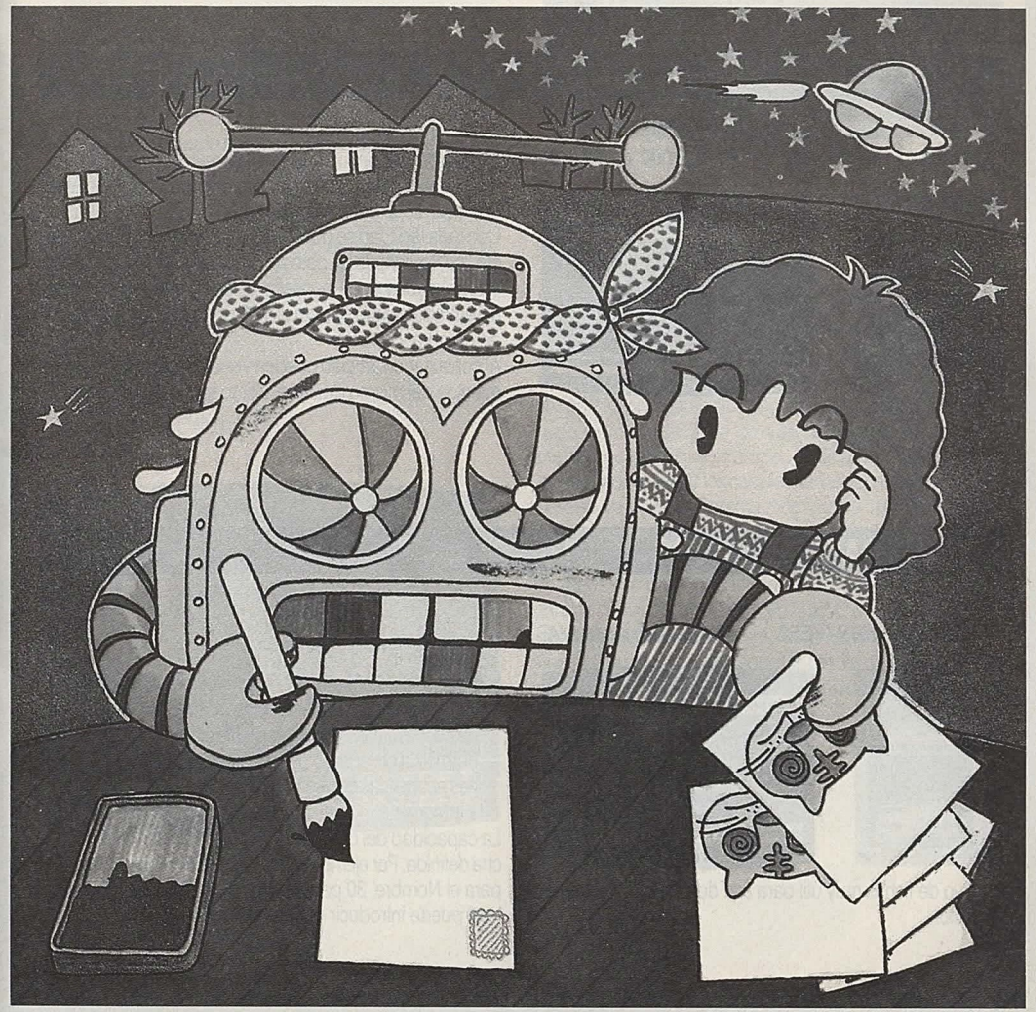


El lenguaje C es, actualmente, la mejor forma estructurada y comprensiva de la etapa de desarrollo de programas y aplicaciones.
Dispone del Compilador de Lenguaje C, Linkeditor, Editor, Ensamblador y Librería a) funciones de transferencia entre ficheros compilados b) Rename, Delete y funciones individuales de comprobación c) creación de nuevos ficheros compilados e inspección del contenido de dichos ficheros.
BDS-C está diseñado para ser un "subset" del S.O. UNIX C.
Dispone de un programa DEBUGGER para la depuración de los programas; pudiendo colocar instrucciones de salto y comprobación (BREAKPOINT), volcados de memoria, etc.
Dispone de ficheros aleatorios pudiendo estar abiertos simultáneamente hasta 8 ficheros.
Está preparado para trabajar en 40 u 80 columnas (MSX y MSX-2).
UNIX es una marca registrada por Bell Laboratories.



APLICACIONES

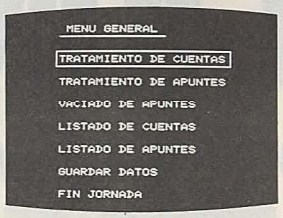
Música, creación gráfica y organización personal.



NOVEDAD CONTABILIDAD PERSONAL

C64

HBS-IVE51 **PVP. 1.500 + 180 IVA.**

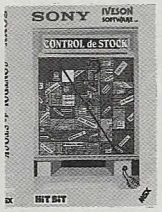


El programa «Contabilidad Personal» permite trabajar con 500 cuentas y con un histórico de hasta 1.000 apuntes. Las cuentas pueden codificarse tal como se deseen con números comprendidos entre el 1 y 9999. Pueden modificarse, añadirse o darse de baja cualquiera de los datos para la buena marcha de la contabilidad. Siempre pueden visualizarse los datos de las cuentas, así como los apuntes realizados a cargo de las mismas. Puede realizar: Altas y Bajas de cuentas, Altas, Bajas, Consultas y Modificaciones de Apuntes o asientos, Estractos de cuentas. Listado por pantalla e impresora de todas las cuentas.

NOVEDAD CONTROL DE STOCKS

C64

HBS-IVE50 **PVP. 2.000 + 240 IVA.**

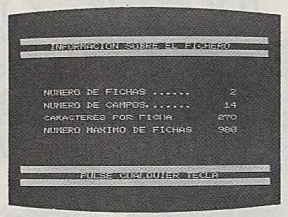


El programa «Control de Stocks» permite manejar un inventario de hasta 400 artículos y un histórico de movimientos de hasta 1.000 entradas/salidas.
Con toda facilidad se pueden añadir, modificar, dar de baja, etc., cualquiera de los datos que necesite tener bajo control en su almacén. En el momento de efectuar los movimientos de entrada/salida, se actualizarán los saldos, y los precios de compra y/o venta.
Al consultar un artículo pueden visualizarse todos los movimientos del mismo desde el último vaciado del histórico.

NOVEDAD BASE DE DATOS

C64

HBS-IVE52 **PVP. 2.000 + 240 IVA.**



Archivo de fichas muy útil para uso doméstico y pequeño negocio.

Las opciones de que dispone son las siguientes:
— Definición de fichas totalmente abiertas a las necesidades del usuario, Altas, Bajas y Modificaciones de fichas.
— Permite la ordenación por diferentes campos, operaciones aritméticas con campos distintos, definir los registros a imprimir...

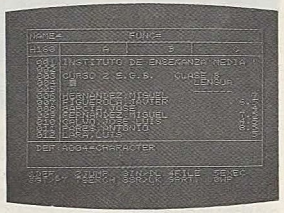
La capacidad del ordenador depende del tamaño de la ficha definida. Por ejemplo con una ficha de 90 caracteres (30 para el Nombre, 30 para la Dirección y 30 para Comentarios) puede introducir unas 300 fichas.

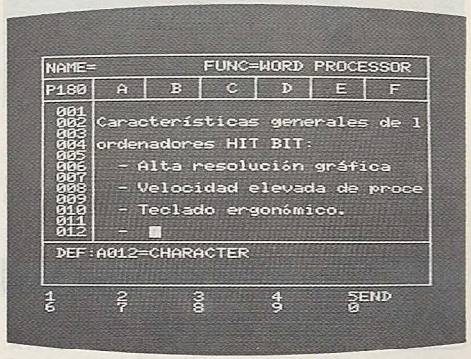
PASOCALC

ROM

HBJ - S 046 CM

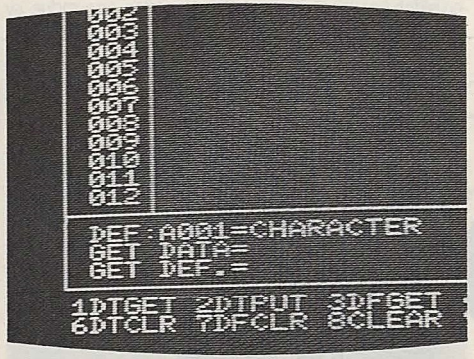
PVP. 6.000 + 720 IVA.





Es una Hoja de Cálculo desarrollada para el ordenador personal MSX, que dispone de la función Procesador de Textos.
El Pasocalc permite operar con una tabla de datos de 80 caracteres en columnas de 5 a 10 caracteres y con un número de filas que depende de la memoria RAM del ordenador:
- Si la RAM es de 32 K: 180 filas.
- Si la RAM es de 16 K: 60 filas.

Por esta configuración la tabla de datos queda dividida en casillas que se identifican por las coordenadas de columna-fila correspondientes (por ejemplo, la casilla A23, representa la posición definida por la columna A, fila 23).
Las casillas en la Hoja de Cálculo admiten tres tipos de información:
- Texto
- Datos numéricos
- Fórmula de Cálculo



Los campos de TEXTO no son ejecutables por las fórmulas de cálculo y su función es sólo informativa (comentarios, títulos, etc). Estas casillas quedarán definidas en el ordenador como CHARACTER.
Los campos de DATOS NUMERICOS son los que se utilizan en el funcionamiento de la Hoja de Cálculo y las casillas ocupadas quedan definidas en el ordenador como NUMERIC.
Los campos de FORMULAS DE CALCULO son los que, una vez definidos, tomarán el valor que resulte de realizar las operaciones indicadas en la fórmula, de acuerdo con los valores de las casillas que se utilicen en dicha fórmula. Existe la posibilidad de repetir los cálculos tantas veces como sea necesario, ya que el programa memorizará la fórmula definida y los datos calculados.
La ventaja principal de la Hoja de Cálculo es que aunque se alteren los datos o se introduzcan nuevas casillas, realizará de nuevo el cálculo de toda la lista confeccionada, por lo que resulta ideal en aplicaciones de planificación y, en general, para resolver todos aquellos problemas donde se necesita conocer cómo influye la variación de un dato de la Lista en el resultado total de la misma.

CONTABILIDAD PERSONAL

C32 **HBS-IG102** **PVP. 1.500 + 180 IVA.**

Permite gestionar hasta 99 cuentas, que se identifican por un número de dos dígitos y un nombre de hasta 15 caracteres alfanuméricos y hasta 500 asientos.
En cualquier momento puede consultar las cuentas, los apuntes y los movimientos u obtener un balance de los saldos de todas las cuentas que tienen títulos asignados.

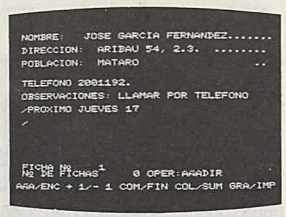
CONTROL DE STOCKS

C32 **HBS-IG101** **PVP. 2.000 + 240 IVA.**

Este programa de almacén permite gestionar hasta 200 artículos que se identifican por un número de 3 dígitos y una descripción de hasta 20 caracteres alfanuméricos. En cada movimiento de Entrada y Salida se actualiza automáticamente las existencias de almacén de cada artículo y los precios de compra o venta, según el tipo de movimiento.

FICHEROS

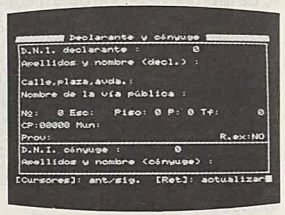
C32 **HBS-IG103** **PVP. 2.400 + 288 IVA.**



Permite crear archivos de datos cuyo formato, tamaño y características define el usuario. Las principales funciones que puede realizar con los archivos son: Actualización de fichas (altas, bajas, y modificaciones), Consulta (con varios criterios de selección), Listados, Ordenación y Clasificación, Suma y Totalización de campos numéricos, etc.

RENTA

C64 **HBS-IVE08** **PVP. 1.790 + 215 IVA.**



Se acabaron los problemas para hacer la Declaración de Renta.
Con este programa y su Hit Bit se lo damos todo hecho. Podrá incluso, con la ayuda de una impresora, rellenar los impresos.

TASWORD

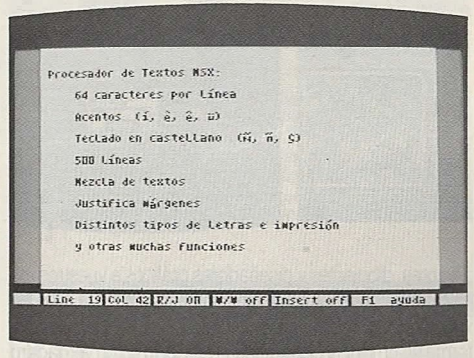
C64 **HBS-IG110**

PVP. 3.900 +468 IVA

Tratamiento de textos en castellano.
Permite visualizar en pantalla o imprimir documentos que tengan hasta 500 líneas de 64 caracteres.
Realiza la división de palabras y el centrado de líneas automáticamente.
De una forma muy sencilla puede copiar, mover y suprimir bloques de líneas, insertar palabras o líneas en cualquier parte del escrito, fijar margen derecho e izquierdo, justificar líneas, encontrar texto, modificar párrafos, desplazamiento vertical a lo largo del texto, retorno del carro automático al final de línea, tabulación, centrado automático de títulos, contador de líneas y posición del cursor en pantalla.
Puede imprimir todo o parte del texto, almacenar en cinta de cassette o diskette (según el formato del programa definido), mezclar archivos de texto, definir caracteres de control de impresora (en caso de no ser MSX).
La impresión se puede realizar en distintos tamaños de letra: ampliada, condensada y normal.
Cada uno de los tamaños puede ser escrito en letra cursiva, subrayada, enfatizada, élite, proporcional y en doble pasada (negrita).
Dispone de dos pantallas de ayuda en castellano, directamente desde la pantalla y sin borrar el texto introducido.

1DD **HBS-IG201**

PVP. 4.600 + 552 IVA.



También existe la posibilidad de mezclar textos de distintos archivos.
Dispone de un programa TUTOR grabado, que le ayuda a familiarizarse con el procesador de textos.
FUNCIONAMIENTO
Tasword opera con un archivo de texto que contiene aquello que escriba en el teclado. Este archivo de texto puede tener hasta cerca de 500 líneas. Su televisor es una "ventana" hacia arriba o hacia abajo a lo largo del archivo de texto. La ventana le muestra los 64 caracteres en cada línea y 22 líneas de archivo de textos. La ventana puede ser "abierta" para mostrar solamente 32 de estos caracteres en cada línea a tamaño normal de un caracter MSX.

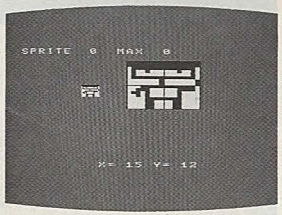
NOTA: La presentación de 64 caracteres por línea, singular en MSX, se consigue ocupando áreas de memoria reservadas a zonas específicas de MSX-2, por lo que este programa no puede utilizarse en ordenadores de la versión 2 de MSX.

ELECTRONIGRAF

C32

HBS - AN 010

PVP. 3.600 + 432 IVA.



¡Pintores, dibujantes y diseñadores gráficos a vuestros micros! Aquí tenéis un programa sorprendente que hará de vuestras pantallas un lienzo del siglo XXI. El joystick se transforma en un pincel electrónico y el teclado en un verdadero cuadro de mandos: elegir el trazo, cambiar el color, realizar mosaicos, diseñar figuras móviles (sprites), repetir un diseño en orientaciones diversas, rotular en varios tipos de letra, etc.

Y no sólo en la pantalla, también podréis obtener una fiel reproducción de vuestra obra en papel por medio de un plotter MSX; incluir vuestros diseños en otros programas.

Puede dibujar sobre la pantalla, empleando las ocho direcciones que facilita el teclado (cuatro cursor simple, más cuatro de combinar dos cursores simultáneamente) o joystick.

Puede también crear dibujos más complejos, en cuyo caso posee un conjunto de órdenes detalladas en el extenso manual que acompaña al programa. Las opciones de que dispone son:

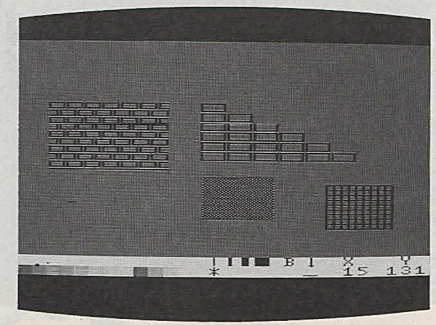
- Emplear en su dibujo hasta dieciséis colores diferentes.
- Escoger el grosor de su pincel entre cuatro posibilidades.
- Pintar zonas cerradas del mismo color que su contorno.
- Cambiar los colores de su dibujo.
- Alzar el pincel del papel.
- Cambiar la posición del menú gráfico en pantalla.
- Eliminar de pantalla el menú gráfico.
- Activar una lupa para ver mejor algún detalle.
- Copiar trozos de dibujo:
  - — idénticamente
  - — su imagen
  - — con una rotación de 90°
  - — su imagen rotada
- Rotular su dibujo.
- Utilizar los sprites generados con el "EDITOR DE SPRITES".
- Copiar la pantalla en papel mediante un plotter.
- Cargar un dibujo de un cassette.
- Salvar un dibujo en un cassette.

Una vez confeccionado un dibujo y salvado en cassette, podrá recuperarlo posteriormente para usarlo como fondo de un programa.

El "EDITOR DE SPRITES" es una herramienta para MSX, creada con el fin de facilitar la construcción de sprites (figuras móviles). Posee un conjunto de órdenes sencillas, mediante las cuales el usuario puede generar sus propios sprites para después recuperarlos e incluirlos en cualquier programa o juego.

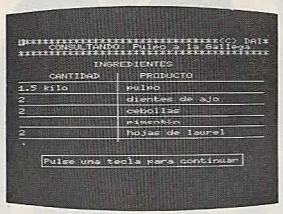
Las operaciones que el Editor de Sprites le permite realizar son:

- Crear sprites en tres formatos, seleccionables por el usuario.
- Almacenar sprites en un fichero.
- Modificar sprites que previamente se han generado.
- Visualizar cualquier sprite.
- Insertar sprites.
- Añadir sprites.
- Borrar sprites.
- Duplicar sprites.
- Codificar en hexadecimal sprites.
- Cargar en la memoria un fichero de sprites.
- Salvar en el cassette un fichero de sprites.



COCINA MODERNA

C32 **HBS-DAI02** **PVP. 2.200 + 264 IVA.**

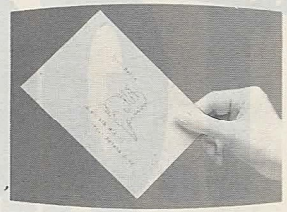


Descubra nuevos platos de la Cocina Moderna. El ordenador le presentará un suculento menú, le aconsejará la dieta a seguir, la temporada ideal para comerlo y en qué orden debe tomar los platos.

Además, si dispone de nuevas recetas "gustosamente" las podrá añadir a las ya existentes.

CREATIVE GREETINGS

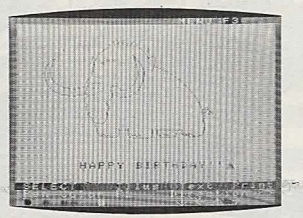
ROM **HBS-H001C** **PVP. 9.900 + 1.188 IVA.**



Demuestre su originalidad en sus cartas de amor, las tarjetas de felicitación de cumpleaños, y navidad con este software de fácil utilización. Simplemente usando el cartucho de control en su ordenador MSX, y cargue caracteres desde una grabadora. Use la PLOTTER PRN-C41 y escoja el tamaño, el color y el texto que desee imprimir.

CHARACTER COLLECTION I

C16 **HBS-H002T** **PVP. 2.400 + 288 IVA.**



¿Cumpleaños, Bodas, Invitaciones? Creative Greetings y Character Collection II se adapta a todas sus necesidades. Seleccione un diseño, dos o tres, escriba el texto y elija el papel y tarjeta. Deje al ordenador e impresora hacer el trabajo... y listo. Allí la tiene, su original y exclusiva tarjeta, expresando ese recuerdo especial.

NOTA: Necesita el HBS-H001C para funcionar

CHARACTER COLLECTION II

C32 **HBS-H006T** **PVP. 2.750 + 330 IVA.**

¿Le gusta el tenis, el surf, o la danza? ¿Cuál es su especialidad? Fred, el programa deportivo que amplía las posibilidades del software de «Creative Greetings», le ayudará a crear diseños para su actividad. Las agendas, los blocs de papel de cartas, y los sobres normales se convertirán en ediciones especiales con el sello de su originalidad.

NOTA: Necesita el HBS-H001C para funcionar

NOVEDAD MUSICA EN JUEGO/NOTAS

C32 **HBS-DAI04** **PVP. 1.900 + 230 IVA.**

Comenzar el aprendizaje del solfeo jugando puede ser un interesante inicio en el fascinante mundo de la MUSICA.

Primera entrega del curso elemental de solfeo que trata de los sonidos y su representación. Juego musical recomendado para estudiantes que se inician en esta disciplina.

NOVEDAD MUSICA EN JUEGO/FIGURAS

C32 **HBS-DAI05** **PVP. 1.900 + 230 IVA.**

Por primera vez es posible aprender solfeo al ritmo que se imponga uno mismo y con un profesor que no se equivoca jamás. Esta segunda entrega del curso elemental de solfeo trata de los ritmos musicales de forma amena e interactiva. Dispone de ejercicios aleatorios que no dejarán que te aburras. Recomendado para el 1er curso de solfeo de conservatorio.

SONY CONVOCA EL 2º GRAN CONCURSO DE PROGRAMAS MSX.

1er PREMIO: 1.000.000 Ptas.

Se ha abierto ya la convocatoria del 2º Gran Concurso de Programas MSX. Hay dos categorías de participación: Una, para Centros Docentes; otra para particulares y público en general.

Temario

En la categoría de "Centros Docentes" se aceptarán todos los programas cuyo tema sea pedagógico pero que, por supuesto, no sean la mera copia de un libro o de un programa ya existente. Lo que se pretende es estimular la creatividad.
En la segunda categoría, que denominamos "General", los programas que participen deberán corresponder a uno de los cuatro temas siguientes:

- ▶ Simulación en el ámbito de las Ciencias (Física, Química, Biología, Ecología, etc.). Se trata de crear un programa que simule un caso real o imaginario.
- ▶ Música (creación, interpretación, generador de sonidos y ritmos, etc.).
- ▶ Juegos de aventuras.
- ▶ Gráficos y Diseños (se valorará la posibilidad de impresión en Plotter).

Premios

Los premios se repartirán también según las categorías:

Categoría Centros Docentes.
- Un único premio de un millón de pesetas a repartir entre el Centro Docente y el autor del programa. 500.000,– Ptas. para cada uno.

Categoría General.
- Un premio de 500.000,– Ptas. para el que quede clasificado en primer lugar.
- Dos premios de 300.000,– Ptas. para los que queden clasificados en segundo lugar.
- Tres premios de 100.000,– Ptas. para los que queden clasificados en tercer lugar.

Todos los premios serán en material SONY.

Requisitos

- Los programas presentados por los Centros Docentes deberán tener un máximo de 28 K.RAM.
- Los programas presentados por particulares para la Categoría General deberán tener un máximo de 12 K.RAM.
- SONY tendrá la propiedad de los programas premiados.
- SONY tendrá los derechos de compra sobre el resto de los programas presentados.
- Los programas que concursen deberán ser presentados grabados en cinta de audio SONY o diskette SONY OM-D3440, entregándose dos copias. Asímismo se deberá adjuntar un listado del programa, instrucciones de funcionamiento y una síntesis del contenido del programa.
- Con cada programa se entregará un sobre cerrado conteniendo los datos del autor o autores, y en el exterior figurará el título correspondiente.
- Todos los concursantes, independientemente de su clasificación final, serán obsequiados con un producto SONY.

Fecha de entrega de los programas

La fecha límite para la recepción de los programas es el 30 de Enero de 1.987. Debiendo ser entregados a SONY ESPAÑA, S.A., Departamento de Ordenadores MSX. Sabino de Arana, 42-44, 08028 - Barcelona; TEL. (93) 330.65.51.

Fallo del concurso y entrega de premios

Entre todos los programas recibidos, el jurado elegirá los que, a su juicio, contengan un mayor nivel de innovación y creatividad.

Los Sres. Juan Roig Ferrán de Constantí (Tarragona) Jesús Asín Gascón de Salamanca, y Enrique Riera Quiles de Valencia fueron ganadores del Primer Concurso de Programas MSX. Sus programas han sido publicados por SONY y actualmente están siendo comercializados. Con los ganadores de este año se hará lo mismo. Tú puedes ser uno de ellos.

El fallo será público el 1 de Abril de 1.987 y publicado en la prensa nacional. Para mayor información o consulta, diríjase a cualquiera de las Delegaciones SONY.

MSX

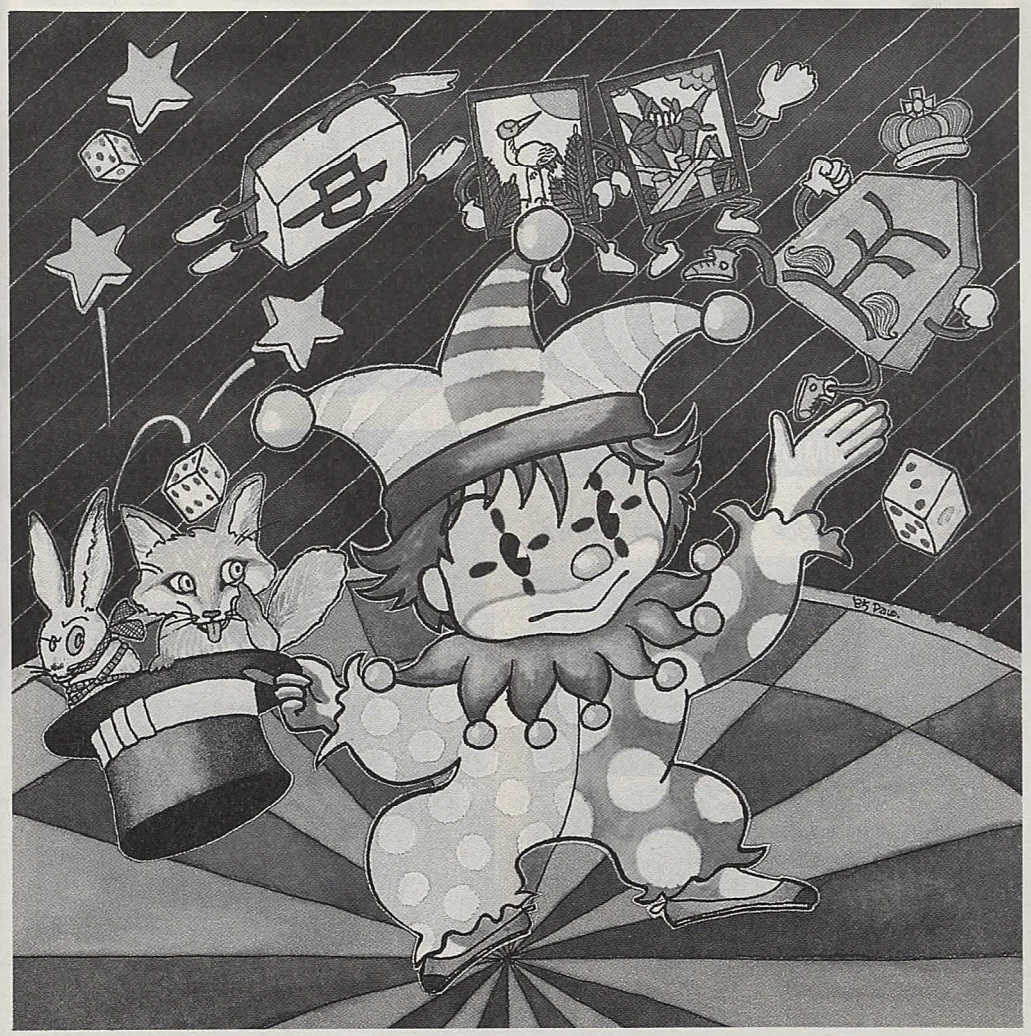
ORDENADORES HIT BIT

SONY®

DELEGACIONES SONY ESPAÑA, S.A.

BARCELONA	MADRID	BILBAO	SEVILLA	VALENCIA	LA CORUÑA
Sabino de Arana, 42-44	Julian Romea, 8	Pintor Lecuona, 1	Niebla, 8	Salvador Ferrandis Luna, 6	Avda. Ejército, 23
Tel. (93) 330 65 51	Tel. (91) 253 08 00	Tel. (94) 444 42 00	Tel. (954) 27 47 07	Tel. (96) 325 35 06	Tel. (981) 29 98 55
08028 BARCELONA	28003 MADRID	48012 BILBAO	41011 SEVILLA	46018 VALENCIA	15006 LA CORUÑA

JUEGOS DE SALON

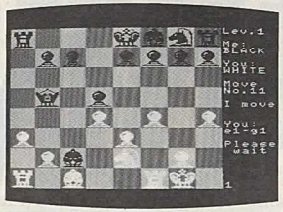


CHESS (AJEDREZ)

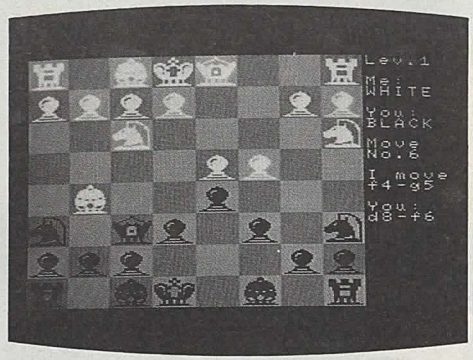
ROM

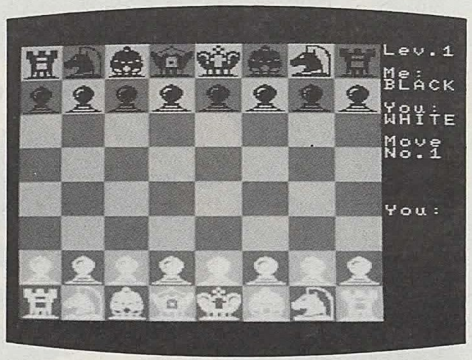
HBS-G015CP

PVP. 3.000 + 360 IVA.



Pruebe su habilidad contra el ordenador en doce niveles diferentes. Durante el partido, varias alternativas son factibles: Cambiar de nivel o color, rehacer una jugada, almacenar las jugadas en un cassette, cambiar de posición... A mayor nivel, las jugadas de la computadora son más complejas y toman más tiempo. Evalúe su conocimiento con el que le ofrecerá el mejor y más difícil desafío que haya experimentado. Mando o teclado.



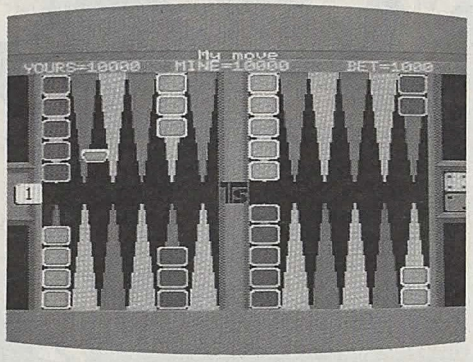


BACKGAMMON

ROM

HBS-G023CP *PVP. 3.800 + 456 IVA.*

Es un juego en el que interviene tanto la habilidad como el azar. ¡Apueste y tire el dado!



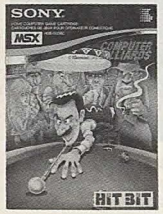
Los amantes del Backgammon no deben dejar pasar la oportunidad de jugar contra el ordenador o contra un amigo. Haga su apuesta, doble, tire los datos... Pruebe su suerte y estrategia contra el ordenador en un juego sumamente excitante y estimulante.
El backgammon es un juego histórico que se ha estado jugando en varias versiones, desde hace más de 5.000 años.

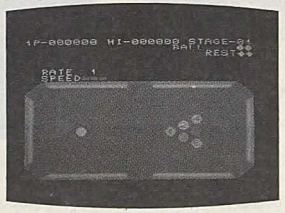
COMPUTER BILLARDS

ROM

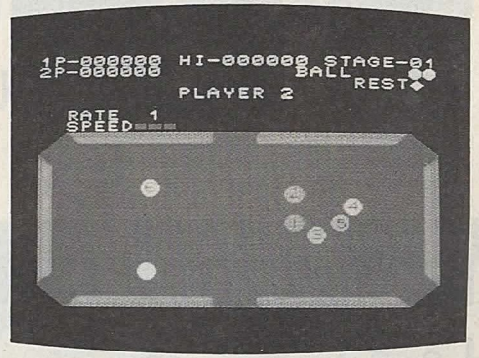
HBS-G008CP

PVP. 4.800 + 576 IVA.





Uno o dos jugadores. Mando o teclado.
Le toca a usted. Juegue, banda doble o sencilla. Preste toda su atención. Elija un golpe de cañón. Su habilidad depende del ángulo y fuerza del taco.
¡La emoción va en aumento! Tranquilo... La tensión llegará al límite y explotará al producirse el impacto de la bola del punto. ¿Qué tal?

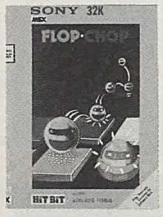


FLOP CHOP

C32

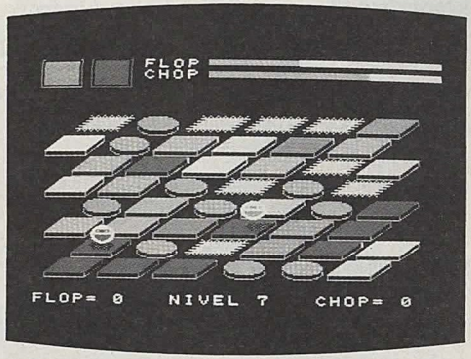
HBS-IVE92

PVP. 1.500 + 180 IVA.



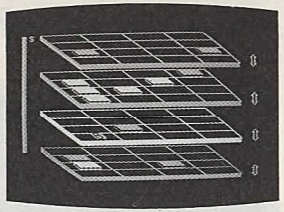
FLOP de color ROJO y CHOP de color AZUL, son dos simpáticos muñecos de forma rechoncha que tienen por misión el pintar todas las BALDOSAS en su color respectivo.
Van saltando por turno y para cumplir la misión disponen cada uno de un DEPOSITO lleno de su tinta, y de TINTEROS para mojar y usar la tinta hasta que el NIVEL de pincelazos se le agote y quede seco; entonces tiene que volver a mojar en el TINTERO, pero si el DEPOSITO está VACIO el TINTERO ya NO les cargará de tinta.

Si pisa fuera del suelo o moja en TINTERO CONTRARIO, le restará NIVEL de pincelazos.
Si pisa a su contrario, REBOTARÁ en CUALQUIER DIRECCION y restará UN PINCELAZO a su contrario.
Puede desplazarse en cualquier dirección e incluso dar la vuelta en horizontal por la pantalla.



CUBIT

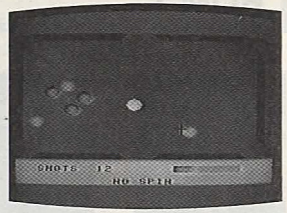
C32 *HBS - I 009* *PVP. 1.700 + 204 IVA.*



El objetivo del juego es colocar piezas de tal manera que formen una fila de cuatro. La fila puede ser en cualquier dirección, puede cruzar los «planos» para producir una fila que vaya, por ejemplo, de la esquina inferior derecha a la esquina superior izquierda.

HUSTLER

C32 *HBS-I001* *PVP. 1.800 + 216 IVA.*

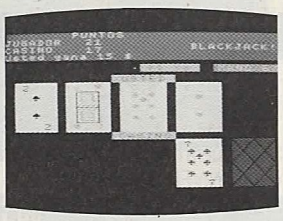


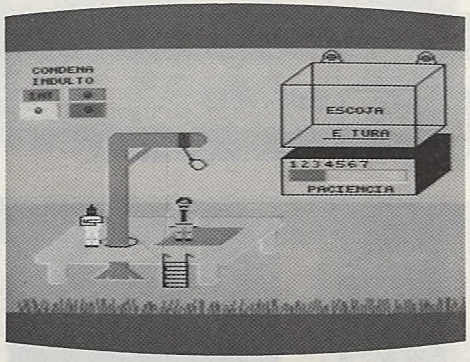
Hustler es la perfecta simulación de una mesa de billar americano. Las bolas tienen un excelente efecto de rotación, y la posición e impulso del taco de billar puede ser manejado desde el teclado o Joystick.

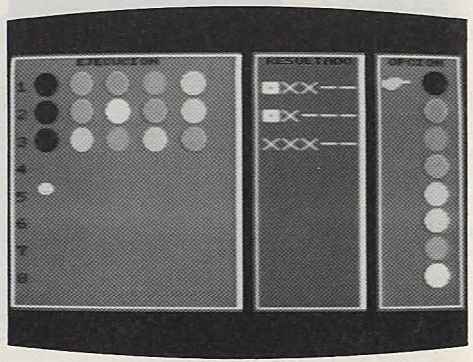
PACK 16

C16 *HBS-I012*

PVP. 3.900 + 468 IVA.







Este paquete incluye cuatro programas en cuatro cintas distintas:

SONYGRAPH.- Sonygraph te permite crear todo tipo de dibujos, gráficos, esquemas..., fácilmente y a todo color, utilizando todas las posibilidades gráficas del sistema MSX, con sólo añadir tu espíritu de artista.

BLACKJACK.- Esta es una de las más famosas versiones del popular juego del casino. El juego consiste en obtener 21 puntos o una cantidad lo más cercana posible a 21. El puesto de la banca lo desempeña el ordenador, por lo tanto, Ud. se enfrenta contra él.

MASTERMIND.- Sólo tienes ocho oportunidades para adivinar la secuencia de colores que el ordenador escoge al azar. Agudiza el ingenio, concéntrate y ¡adelante!

AHORCADO.- Acierta las palabras que esconde el ordenador, de lo contrario serás ahorcado.

AVENTURAS

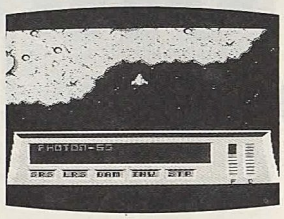
Participación y simulación.

COSMO EXPLORER

ROM

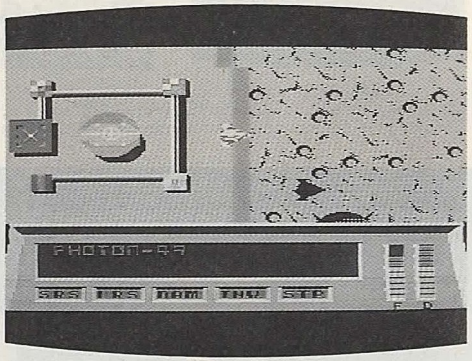
HBS-G037CP

PVP. 3.800 + 456 IVA.



Según el calendario cósmico universal, es el año 7831. En la galaxia Andrómeda, el bárbaro imperio Markarian ha invadido a sus vecinos del sistema de estrellas NGC148. En un extremo de este sistema hay un grupo estratégico de 8 continentes flotantes que contiene valiosos recursos naturales. Los extranjeros, para llevar a cabo sus agresivas ambiciones, han construido bases en 7 de los 8 continentes flotantes.

A Ud. le han puesto al mando de la nave «Cosmo-Explorer», con base en el último continente que queda libre. Su misión es encontrar el cuartel enemigo y destruirlo.

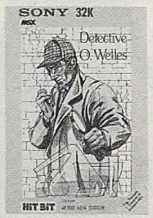


DETECTIVE O. WELLES

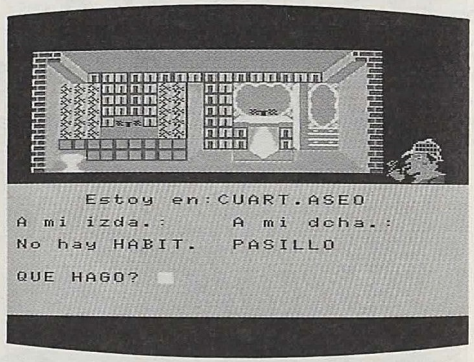
C32

HBS-IVE91

PVP. 1.500 + 180 IVA.



Conviértete en el detective más famoso del Reino Unido, y ayuda a Scotland Yard a resolver el asesinato, cometido en la mansión White Shadows, buscando entre sus innumerables salones, el asesino y el arma que se utilizó para el crimen.

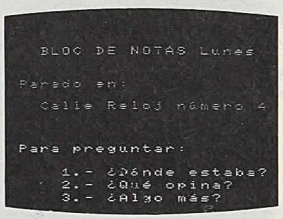


PROFESION DETECTIVE

C64

HBS-IDE01

PVP. 2.400 + 288 IVA.



Alguien está embrujando la vieja Mansión Durán. Tú debes decir quién. ¡No te detengas!

LOS HECHOS DEL CASO

Una familia se traslada a vivir a una vieja mansión. Cada noche, durante dos semanas, las luces se encienden y se apagan sin motivo aparente, el teléfono suena y no hay nadie en la línea, las habitaciones aparecen desordenadas y se oyen pisadas y extraños ruidos. La gente dice que la casa está encantada. A mí me parece que alguien está intentado asustar a la familia. Pero, ¿Por qué? Además, ¿Qué querría hacer un fantasma con un gato siamés? Creo que hay más de lo que ven los ojos.

La policía no lo cree, pero hay alguien que está intentado asustar a los Torres para que se vayan de la Mansión.

Ahora tu estás en el caso. ¿Cuántas semanas necesitarás para averiguar lo que realmente pasó en la vieja Mansión de los Durán?

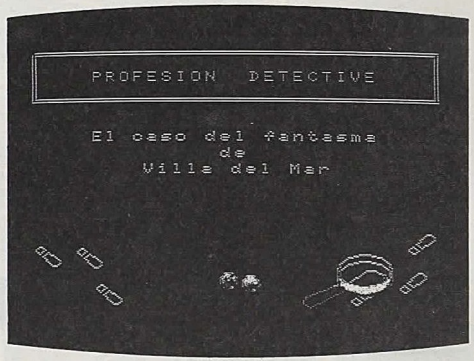
La policía piensa que el principal sospechoso es Castells. Pero hay siete sospechosos más. Si encuentras al culpable obtendrá una completa y curiosa confesión.

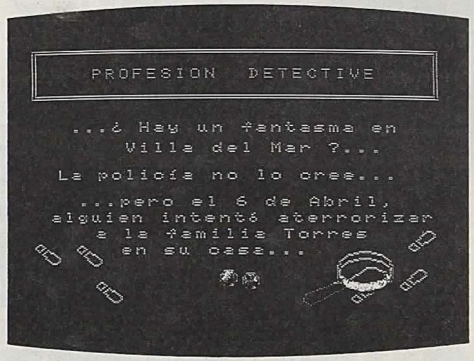
¡BUENA SUERTE!

Como detective estás provisto de a) un coche, el "detectimóvil", b) un radio control, c) una linterna, d) una cámara fotográfica, e) un lápiz y f) un ordenador central de información. Presta atención a tu número de licencia que te concede el Cuartel General y utiliza a menudo la conexión con el Ordenador Central, pues posee valiosas informaciones: 1) Mensaje especial, 2) Datos de los sospechosos 3) Ultimas pistas, 4) Acusación, 5) Grabar el juego y 6) Desconexión.

El programa también tiene un beneficio educativo: "PROFESION DETECTIVE" es un juego que enseña a los niños a tomar notas, dibujar mapas, clasificar y organizar información, así como desarrolla el vocabulario y las habilidades de razonamiento.

Para adultos resulta ser un programa de aventuras muy interesante.





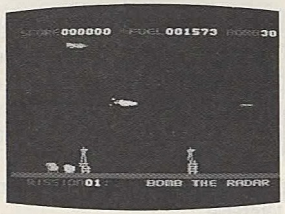
NOVEDAD

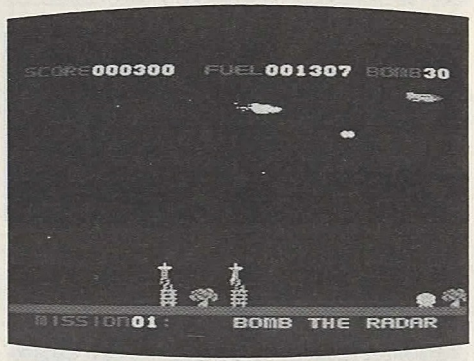
STAR BLAZER

ROM

HBS-G033C

PVP. 3.200 + 384 IVA.





Demuestre que es el más poderoso y hábil. Usted tiene tres naves espaciales con las que debe cumplir varias misiones: destruir el radar, el tanque, el ICBM y el tanque con misiles... hasta llegar al objetivo final: el cuartel general del enemigo. Destruya a sus enemigos con su nave moviéndola vertical y horizontalmente, alcanzando la victoria definitiva.

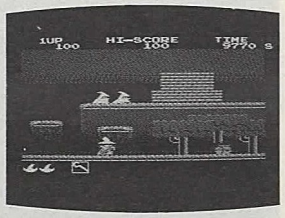
NOVEDAD

MAGICAL KID WIZ

ROM

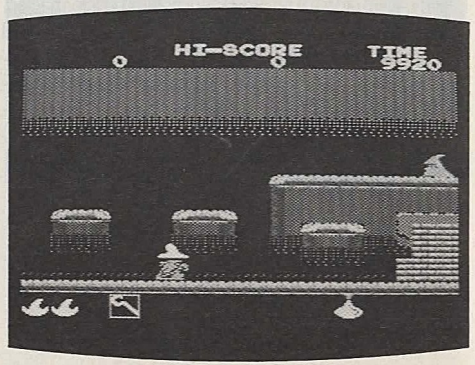
HBS - G 048 C

PVP. 4.900 + 588 IVA.



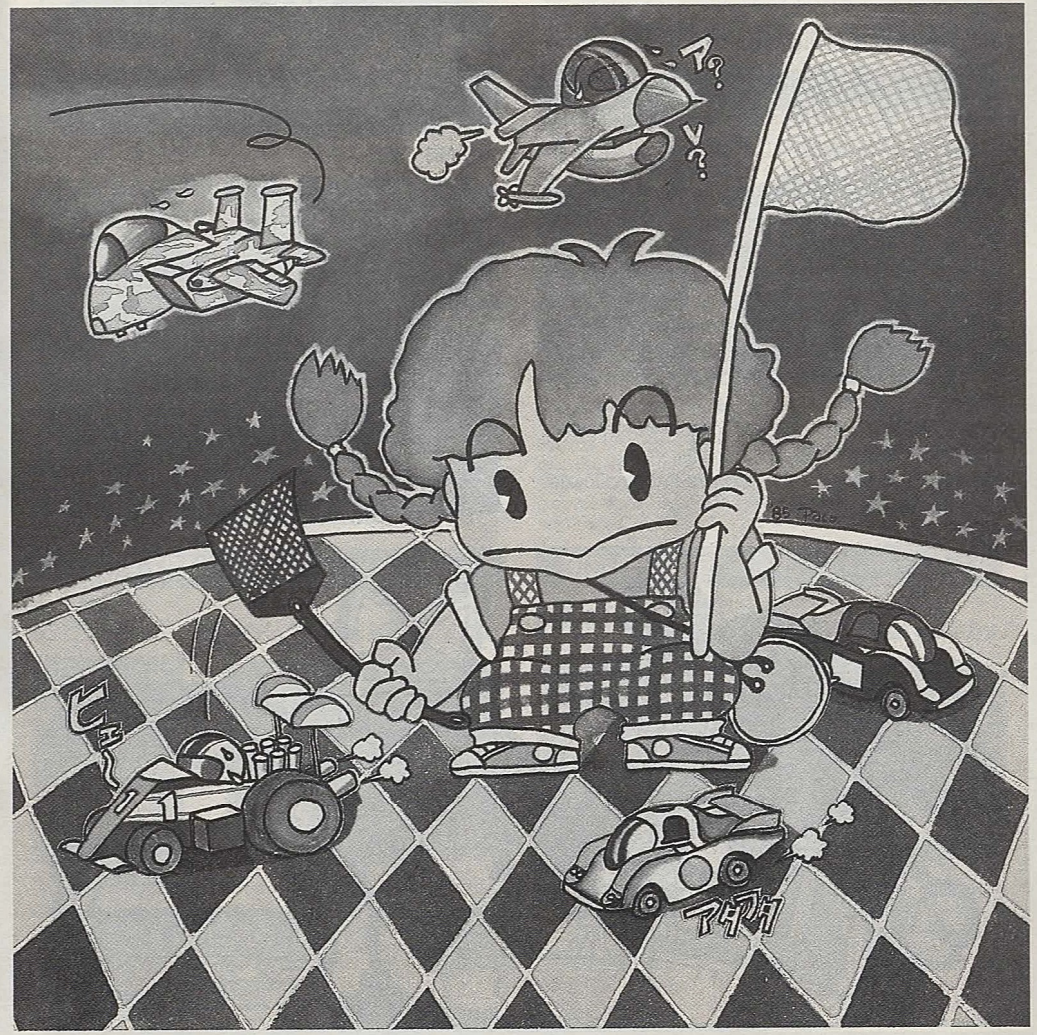
Había una vez en el Mundo Mágico un joven mago llamado Wiz. Wiz era hijo de un gran mago que servía como consejero del rey, bondadoso soberano que amaba a su pueblo y vivía pacíficamente junto a la princesa Zafiro.
Un día llegó al reino una noticia estremecedora: El Dragón había despertado de su largo sueño. El Dragón era el gobernante del Reino del Mal, y había sido confinado bajo tierra por la magia del padre de Wiz. Ahora estaba libre de nuevo, y cayó sobre el Mundo Mágico destruyendo todo lo que tocaba. El padre de Wiz ya estaba demasiado viejo para luchar contra el Dragón, y la princesa Zafiro había sido secuestrada.

¡Pobre princesa! El rey anunció con gran pena: "Quien rescate a la princesa podrá desposarla y sucederme en el trono".
Pero la gente se moría del susto de sólo oír la palabra "Dragón".
"Yo iré" declaró Wiz. "Yo rescataré a la princesa Zafiro aunque me cueste la vida." Wiz partió hacia la Tierra del Mal con una varita mágica, regalo del padre, firmemente apretada en su mano.
¡Buena suerte, Wiz!



ACCION

Puzzles, laberintos y rompecabezas.

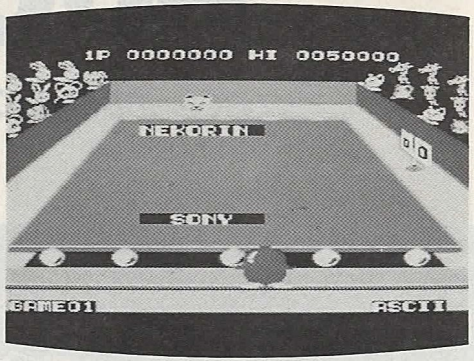


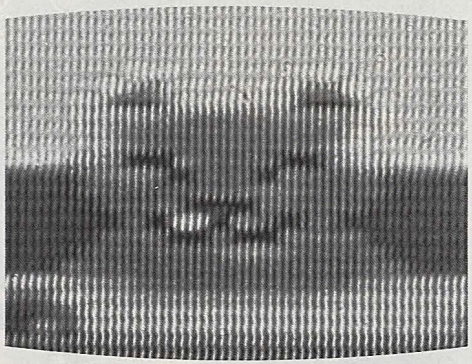
BATALLA DEL PINGUINO

ROM

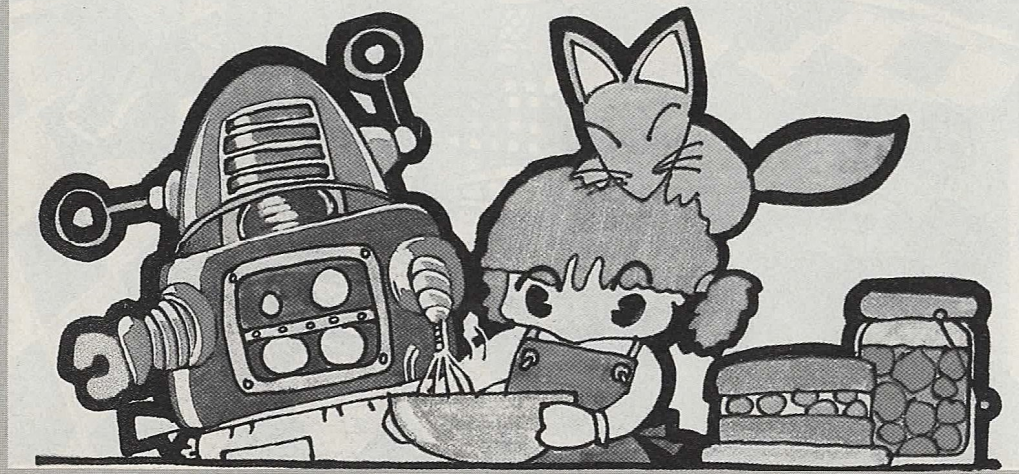
HBS-I040

PVP. 4.500 + 540 IVA.





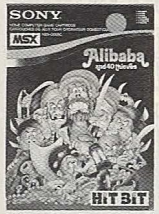
Una espectacular batalla en la que tu habilidad y reflejos se someten al límite de tus posibilidades y tus nervios soportarán la máxima tensión. Tu misión consiste en salvar a los pingüinos de los ataques de los malvados animales del Polo Sur. Ellos te atacarán lanzándote grandes bolas de hierro. Debes intentar esquivarlas, de lo contrario te dejarán K.O. Tú también dispones de estas bolas por lo que deberás contraatacar y esquivar simultáneamente.
Si te deja sin sentido necesitarás de un breve tiempo para reponerte, pero aquí tu enemigo se aprovechará e intentará volver a darte.
Tú dispones de las mismas bolas y también puedes acertar a tus contrincantes. Si los tocas también pierden el sentido y con gran habilidad y rapidez puedes seguir lanzando bolas y ganar la partida.
Ten presente que tus enemigos van mejorando su puntería y cada vez lanzan las bolas más rápidamente.
¡Atrévete! Pon tus diestras manos sobre el teclado o Joystick y empieza a jugar.

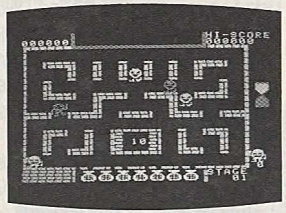


ALI BABA

ROM

HBS-G009CP **PVP. 4.800 + 576 IVA.**





Abrete, Sésamo! El valeroso Ali Babá tiene que recuperar el tesoro robado. Lucha contra todos. Los ladrones van quedando machacados: 10, 20 30... los 40. ¡Pero el jefe de los ladrones, Don, sigue vivo y está cerca! ¡Destrúyalo! La magia le ayudará, pero solamente su habilidad decidirá quién es el vencedor: Ali Babá o Don y sus secuaces...

ANTARTIC ADVENTURE

ROM

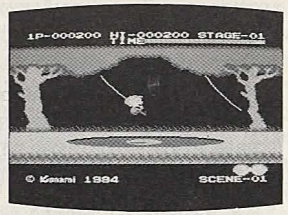
RC-701 **PVP. 4.900 + 588 IVA.**

Con tu ordenador debes controlar las acciones del pingüino que está intentando patinar por el Antártico al mismo tiempo que visita los campamentos base de los diferentes países allí situados. Durante el recorrido encontrará obstáculos que, si no los sortea bien, le harán disminuir la velocidad, así como diversas formas de ganar puntos para aumentar su puntuación final dentro de los tiempos límite fijados.

ATHLETIC LAND

ROM

RC-700 **PVP. 4.900 + 588 IVA.**

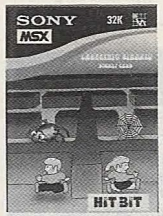


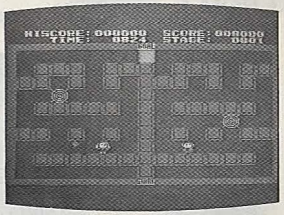
Este juego tiene lugar en un parque para niños que es un divertido centro deportivo al aire libre con un recorrido lleno de obstáculos. El protagonista del juego es un chico al que tienes que guiar a través del recorrido para que pueda llegar a tiempo a la meta evitando todos los obstáculos que encuentre a su paso.

BINARY LAND

C32

HBS-I002 **PVP. 2.100 + 252 IVA.**



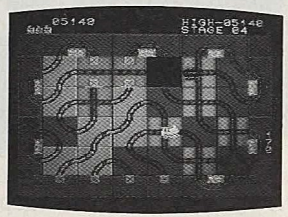


Una pareja deberá salir simétricamente de un laberinto lleno de sorpresas.
Puedes decidir subjetivamente cuál de ellos va a moverse por el peligroso laberinto.
Se encontrarán malignas arañas que tejerán, con ánimo de atrapar a cualquiera de los dos, fuertes telas de araña en el laberinto.
Además, dispones sólo de un cierto tiempo para sacarlos del laberinto. Si lo consigues, pasarás a un nivel superior, en el que aumentará la dificultad y los peligros serán mayores.

CRAZY TRAIN

ROM

HBS - G 006 CP **PVP. 4.800 + 576 IVA.**

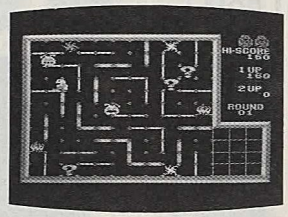


Ud. es el guarda agujas de la línea férrea de los Trenes Locos ¡Rápido! Cambie las agujas antes de que el Tren Loco descarrile o choque. Apártese de los trenes enemigos. Oblíguelos a que choquen de fente. El triunfo depende tan solo de su habilidad. Mantenga los Trenes Locos dentro del horario para evitar que se lancen a los peligros de la oscuridad.

DORODON

ROM

HBS-G014C **PVP. 4.800 + 576 IVA.**

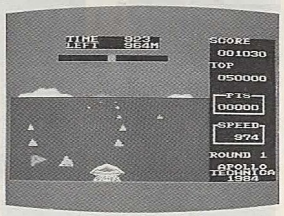


Los duendes rojos y azules atacarán a Dorodón por todas partes. Arrójelos a las hogueras o acorrálelos. ¡Adelante Dorodón! Si Dorodón logra alcanzar el signo «?» su fuerza aumentará enormemente, y los duendes no tendrán nada que hacer contra él. Dorodón, juego de acción imprevisible interesante y fascinante.

3D WATER DRIVER

ROM

HBS-I025 *PVP. 3.800 + 456 IVA.*

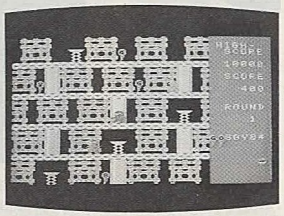


Usted es un gran piloto marino. Utilizando su habilidad tendrá que llegar a la meta esquivando las rocas y los tiburones que se le presentan en el camino. También tendrá que ir recogiendo las banderas de la suerte. Cuando se va acercando a la meta, podrá divisar la isla y podrá dejarse embriagar por su habilidad.
Tiene que llegar a la meta en un tiempo limitado. Podrá girar hacia ambos lados de la pantalla, pero el trayecto tiene también un límite. Para que pueda saber cuál es la situación de su barco, aparece un cuadrado rojo en lo alto de la pantalla.

BOGGY 84

ROM

HBS-I024 *PVP. 3.800 + 456 IVA.*



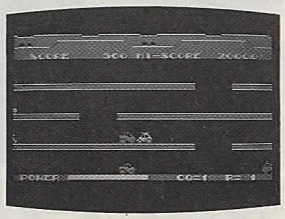
Las divertidas aventuras del presumido Boggy. Sus contrincantes son Harry, Slowly y el monstruo Monky.

- Juego 1 (Primera Pantalla).
Boggy (el hombre verde de gafas negras) tiene que recoger siete llaves luchando contra Harry, Slowly y Monky. La lucha tiene lugar en una ciudad subterránea. Si logra recoger las siete llaves en orden, termina la partida.
- Juego 2 (Segunda Pantalla).
Los enemigos de Boggy le esperan en las escaleras que van a dar a la casa secreta de la montaña. Boggy llega en barco y empieza a recoger de la primera hasta la última llave que se encuentra en la cima de la montaña. Si consigue recoger todas, termina la partida.

BUGGY

ROM

HBS-I020 *PVP. 3.800 + 456 IVA.*



Los mini-coches Choro Q han sido transformados en un juego para micro-ordenadores. El juego tiene lugar dentro de una fábrica donde se ensamblan los mini-coches Choro Q. La misión del héroe del juego es ensamblar los mini-coches Choro Q. Puede destruir enemigos saltándoles encima. Al recoger la moneda, el Escarabajo puede hacer «Wheelies» y destruir enemigos por contacto sin saltarles encima.

NOVEDAD

COASTER RACE

ROM

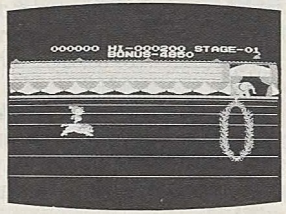
NBX-143 *PVP. 4.900 + 588 IVA.*

Demuestre su habilidad en la conducción superando las curvas resbaladizas y los bólidos que le saldrán a su paso. Acelere al máximo pero tenga cuidado... Está en camino hacia la meta.
Sienta la velocidad y el riesgo bajo sus pies con esta apasionante carrera de coches en 3 dimensiones que no puede ser comparada. Además de sortear los coches de sus contrincantes, deberá tener cuidado con el circuito, curvas cerradas, loopings de 360 grados y todo ello con el aliciente de las subidas y bajadas de una super montaña rusa.
Este juego requerirá de toda su concentración y será una prueba límite a sus reflejos.

CIRCUS CHARLIE

ROM

RC-712 *PVP. 5.100 + 612 IVA.*



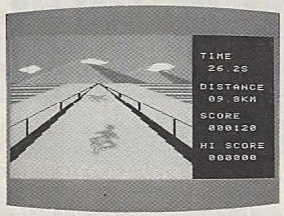
¡Anímese amigo! ¡He aquí el más grande espectáculo del mundo! ¡El maravilloso, estupendo, increíble Charlie!

La estrella de este juego es el popular payaso de circo Charlie. Charlie hace vibrar a los espectadores del circo y se gana los aplausos de la gran masa de espectadores al hacer sus saltos espectaculares en las actuaciones por las que es famoso en la rueda de fuego, la cuerda floja, el equilibrio sobre la pelota, los saltos acrobáticos y el trapecio volante.
Cada vez que falle al hacer la acrobacia o el salto dentro del tiempo especificado, habrá perdido una de las tres oportunidades de que dispone para seguir jugando. No obstante dispondrá de 8.000 puntos al empezar el juego.

FIGHTING RIDER

ROM

HBS-I028 *PVP. 3.800 + 456 IVA.*



Un Motorista solitario recorre la autopista salvando toda clase de obstáculos: barriles, baches, etc., pero el tiempo se termina rápidamente.
El programa presenta una demostración de las posibilidades en la conducción de motocicletas a gran velocidad.
Hay puntuación normal y extra, pero la velocidad sin accidentes es lo que importa.
Puedes acelerar, frenar, inclinarte hacia la izquierda o derecha, saltar e incluso sacar la pierna para derrapar.
¡Apresúrate pues la distancia es larga, los peligros grandes y el tiempo se acaba!

NOVEDAD KINETIC CONNECTION

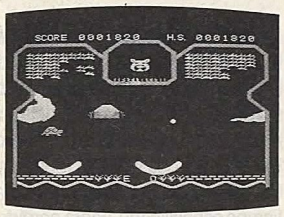
ROM *NBX-144* *PVP. 4.800 + 576 IVA.*

PROXIMA APARICION

Forme la figura misteriosa atrapando y colocando los objetos voladores en los lugares apropiados.
La clave está en su creatividad y rapidez para pensar. Puede probar su habilidad ya sea individualmente o con un amigo. Dispone de 96 piezas para combinar.
¿No tiene tiempo suficiente para terminar? Puede almacenar su figura y perfeccionar el rompecabezas a su gusto.

FLIPPER SLIPPER

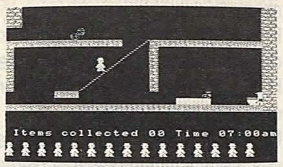
ROM *HBS-I031* *PVP. 4.000 + 480 IVA.*



Te presentamos una nueva versión del popular juego de los Flippers, que como recordarás, consiste en obtener la máxima puntuación con una bola, con la sola ayuda de dos mandos... y tu habilidad.
Pero además de ésto, debes abrir la jaula del oso con los golpes de la bola, obtener puntos interceptando las tortugas y peces que se mueven por la pantalla, y por si fuera poco puedes jugar con un solo mando.

JET SET WILLY

TAR *BC-M3* *PVP. 8.500 + 1.020 IVA.*

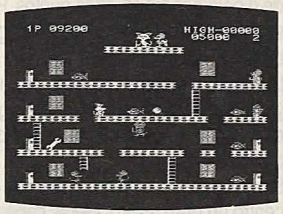


Willy es un destacado miembro de la Jet Set inglesa que recientemente se ha comprado una mansión en la costa italiana.

A Willy y a sus amigos les encanta hacer fastuosas fiestas en la nueva casa pero algo amenaza estas celebraciones. Se oyen ruidos, las cosas cambian de sitio...
Después de una de estas agitadas fiestas, Willy intenta limpiar su casa pero para ello deberá recorrer las 60 habitaciones que tiene y enfrentarse a los misteriosos personajes que le espían.
Seguramente conseguirás, junto con Willy, acabar tu trabajo con éxito aunque encontrarás numerosos peligros que te acecharán e intentarán hacerte fracasar.
De todas maneras BUENA SUERTE! Unete a la JET SET y que la buena fortuna de Willy te acompañe.

MOUSER

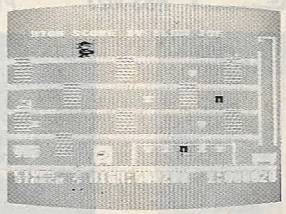
ROM *HBS-G007CP* *PVP. 4.800 + 576 IVA.*



Kitty! Espérame! El gato Colás está enfurecido porque los Ratones de la Cofradía han raptado a su novia. Tiene que evitar la dinamita, los dispositivos y las bolas que lanzan para matarle. Colás se salva saltando por encima de todo, y comiendo pescado adquiere fuerza y vigor. El valor de Colás cautivará el corazón de Kitty.

MR. WONG

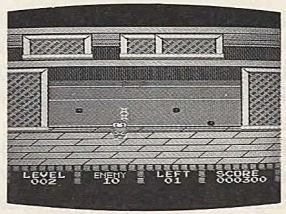
C32 *HBS-I018* *PVP. 1.600 + 192 IVA.*



Mr. Wong tiene un problema. No sólo tiene que recoger su ropa sucia, también es perseguido por una plancha, un saco de ropa y unas «pompas» de jabón que se unirán para detenerle. Tú eres la única persona que puede ayudarle y sólo le puedes proteger con almidón. Puedes aturdir temporalmente a tus cazadores disparándoles almidón.

EL SAMURAI NINJA

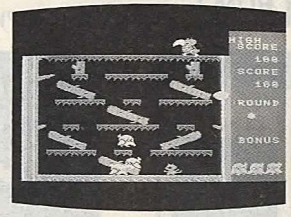
C32 *HBS-I005* *PVP. 1.900 + 228 IVA.*



En japonés Ninja significa espía, el cual podía utilizar distintos trucos para acabar con sus enemigos. Antes de empezar la guerra dos naciones enviaron a sus espías de guerra para poder atacar. Ahora Ud. es uno de los espías y su objetivo es penetrar en el territorio enemigo y entablar batalla con los Ninjas de la otra nación.

PEETAN

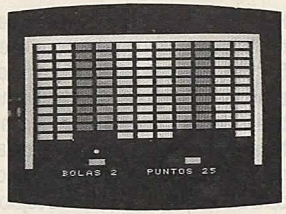
ROM *HBS-I022* *PVP. 3.800 + 456 IVA.*



Este es el conocido juego de la gallina con sus polluelos. En él, se muestra el gran amor que siente por ellos.
La gallina trata de acercar a sus polluelos utilizando sus huevos (PEETAN) y los balancines.

ROMPELADRILLOS

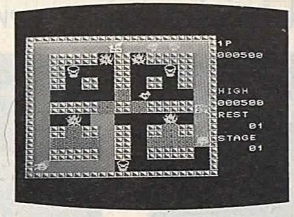
C16 *HBS - I O14* *PVP. 1.000 + 120 IVA.*



Debes destruir todos los ladrillos de la pared. Para ello, dispones de 5 bolas que puedes controlar con los cursores. A medida que subas de una línea a otra, el valor de cada ladrillo aumentará, pero ten cuidado porque la bola irá también más deprisa y se limitará el espacio para controlarla.

SPARKIE

ROM *HBS - G 001* *CP* *PVP. 4.800 + 576 IVA.*

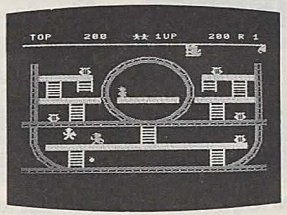


Sparkie, el muchacho de la dinamita está apagando las chispas. Su mecha de repente se enciende... ¡Va a explotar! ¡Busque agua! Tres segundos, dos, uno... Ahhh. empapado. Ha podido salvarse.
El siguiente paso es salvar a Sparkie o verle sucumbir. ¡Boom!

JUMP COASTER

ROM

HBS-I023 *PVP. 3.800 + 456 IVA.*



Las aventuras del misterioso y escurridizo ladrón, que da grandes saltos y anda sobre cables. Se llama "Xman".
A Xman le persigue la policia. Si consigue robar las bolsas de dinero ganará muchos puntos. Para robar estas bolsas se moverá libremente y podrá dar grandes saltos para escapar de sus perseguidores. Xman pierde cuando le coge la policía, cuando los traviesos monos le dan con plátanos y manzanas, cuando choca con el gigante que está dentro de un gran círculo giratorio o cuando da un mal paso y se cae.
Si consigue robar las seis bolsas de dinero aparecerá en el centro un gran tesoro. !Serás capaz también de robarlo!
Aunque no consigas todas las bolsas puedes intentar saltar hasta la góndola que guía tu bonita cómplice y conseguir el triunfo.
Hay partes donde Xman no puede llegar saltando, por lo que, debe desplazarse por las cuerdas.

LA PULGA

ROM

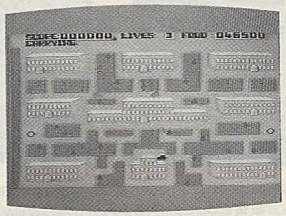
HBS - I 035 *PVP. 4.000 + 480 IVA.*

La pulga se llama Bugaboo. Ella salta a través de la exótica vegetación de las profundidades de las cavernas en dirección a una salida escondida en la parte superior.
Pero ten cuidado. Debes eludir al fatal dragón volante que ataca cuando aparece.
Pero puedes ir dando saltos y desplazarte de rama a rama en medio de la extensa vegetación y esquivando al dragón.
Según como pulses las teclas conseguirás dar unos saltos impresionantes y llegar a cimas en las que el dragón no puede llegar, pero ten presente que las cavernas tienen un techo muy bajo y puedes golpearte en la cabeza.

LES FLICS

C32

HBS-I006 *PVP. 1.600 + 192 IVA.*



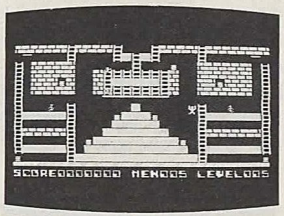
Hola!. Soy el Inspector Cleudeau de la Suréte y sé exactamente qué te propones, ya que ese es mi trabajo.
Sé que tratarás de robarme una piedra preciosa que tengo a mi cuidado pero no será fácil, amigo mío, ya que sabes que mi fiel servidor Kaolín y yo trataremos de impedírtelo.
No sólo eso, sino que Los Policías, la gendarmería bajo mi mando, estarán listos, por lo que no tendrás oportunidad contra Cleudeau. Controla ese sujeto de color rosa con cola en tu búsqueda del Puma Púrpura, una piedra preciosísima, esquiva los coches de la policía y entra a los edificios, esquivando al Gendarme Kaolín (disfrazado de chef) y por supuesto a Cleudeau.

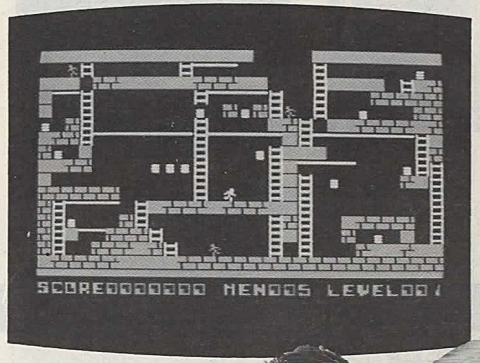
LODE RUNNER

ROM

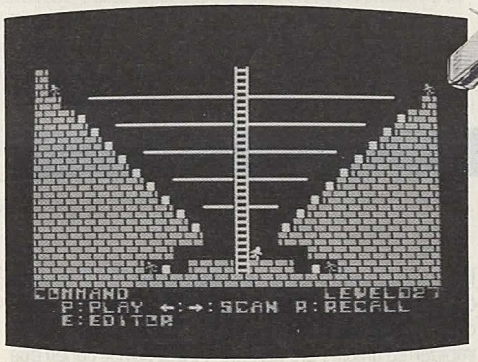
HBS-G020CP

PVP. 4.600 + 552 IVA.





Halle el buen camino en el laberinto a fín de encontrar el oro escondido. Para lograrlo, deberá escalar y saltar a través de empinadas escaleras y plataformas, incluso perforar paredes de ladrillo. Su comando Intergaláctico deberá atrapar o matar los temibles y monstruosos guardianes imperiales que protegen cada cámara llena de oro. Ponga a prueba su estrategia en más de 75 niveles diferentes. Mando o teclado.
En el filón hay pepitas de oro que valen varios miles de millones de dólares. Hay, sin embargo, guardias tenaces y alerta que habrá que burlar. Alejándose de los guardias, colecccione todas las pepitas de oro en una sala para poder avanzar a la sala siguiente. Si el guardia se acerca demasiado, haga un hoyo con su fusil de láser y salte en él o haga que se caiga el guardia. Adelante, Lode Runner.

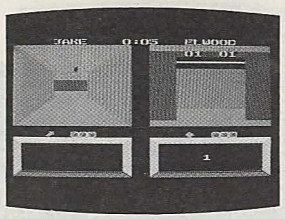


NOVEDAD

MIDNIGHT BROTHERS

ROM

HBS - G 049 C PVP. 4.800 + 576 IVA.

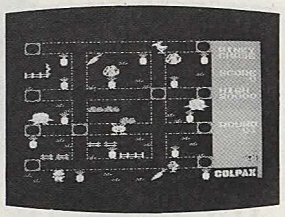


En el siniestro silencio de medianoche, los detectives JAKE y ELWOOD deberán filtrarse en el edificio evitando al guardia y su trampa. Solamente la rapidez y mutua cooperación le ayudará a encontrar el helicóptero robado y finalizar así con éxito la odisea.
Para uno o dos jugadores.

PINKY CHASE

ROM

HBS-I026 ***PVP. 3.800 + 456 IVA.***

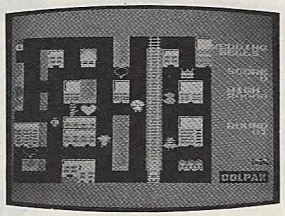


El gracioso conejo corre muchas aventuras mientras come muchos tipos de verduras. Tiene que tener mucho cuidado para no dejarse atrapar por sus enemigos, serpientes, perros, etc. Continuamente tiene que escapar ocultándose en los escondrijos. Puede aumentar sus fuerzas para poder derribar a sus enemigos.

WEDDING BELLS

ROM

HBS - I 027 ***PVP. 3.800 + 456 IVA.***



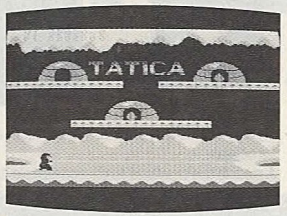
Hoy es el día de la boda. Los novios van a la iglesia con mucha ilusión. Pero en el amor siempre se interponen obstáculos. Los novios tendrán que luchar contra todos los que impiden su unión. Para casarse, los dos novios tienen que llegar a la iglesia, pero en su camino, les acechan los enemigos que quieren impedir su boda. Si escapan de ellos y consiguen llegar a la iglesia, las campanas empiezan a sonar.

TATICA

ROM

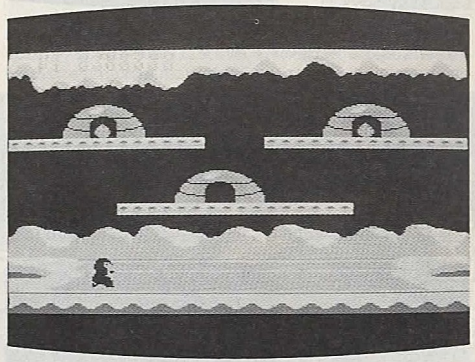
HBS-I042

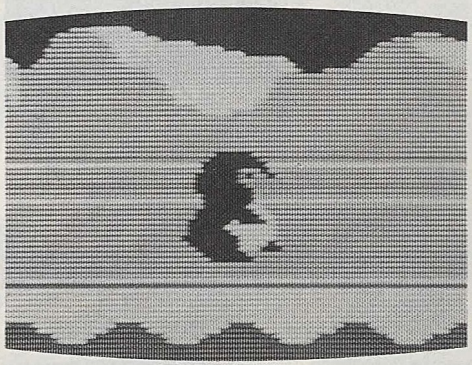
PVP. 3.800 + 456 IVA.



Historia
En el Polo Sur dejan los esquimales sus igloos al cuidado del pingüino TATICA, pero olvidan decirle que dejan las hogueras encendidas. Cuando Tatica se da cuenta que los igloos se están derritiendo toma la decisión de apagar las hogueras con bloques de hielo pero, después de tomarse un respiro, se da cuenta nuevamente que sus crías le esperan para que les dé de comer. Se tendrá que dar prisa si no quiere que mueran.

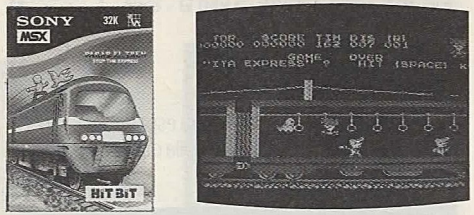
Instrucciones
Tienes que lograr que no se deshagan los igloos a consecuencia de las hogueras que están encendidas. Tú tendrás que intentar apagarlas lanzando bloques de hielo que lanzarás sobre ellas. Después de haber evitado la catástrofe de los igloos, tendrás que evitar que mueran las crías de pingüino de forma que tienes que pescar peces para darles de comer. Tendrás que pescarlos de la siguiente forma:
Cuando salten los peces ponte debajo para mandar los peces a la primera cría y para mandárselos a la segunda tendrás que saltar con el pingüino a la vez que caen los peces.
Al comienzo del juego saldrán en pantalla unas opciones para elegir el número de jugadores que van a participar. Pulsa el número de jugadores y la barra espaciadora. A continuación saldrá un mensaje en pantalla que te dirá las vidas con las que cuentas.





STOP THE EXPRESS

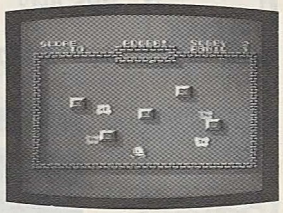
C32 *HBS-I004* *PVP. 2.100 + 252 IVA.*



El expreso ITA ha sido secuestrado, y la misión es retornarlo y pararlo. El vagón en el que se ha dejado el helicóptero es el último de 20, y debes llegar a la locomotora en un tiempo limitado. En el camino, debes pelear con muchos malhechores que van hacia tí con un cuchillo. Puedes esquivar el cuchillo agachándote en el techo del vagón y darles una patada saltando.

SWEET ACORN

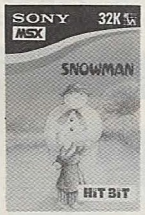
ROM *HBS-I021* *PVP. 3.800 + 456 IVA.*

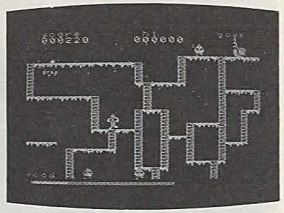


El juego consiste en eliminar las mariposas que aparecen en el campo, lanzándoles bellotas.
A medida que se avanza en el juego crece la dificultad.
Si el jugador (Chack'n) captura, se convierte en SuperChack'n y ningún monstruo (mariposas) puede hacerle daño y destruye por contacto.

THE SNOWMAN

C32 *HBS-I008* *PVP. 2.000 + 240 IVA.*

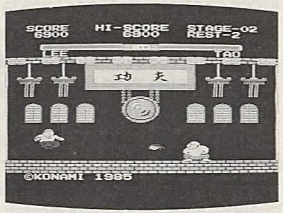




Es Navidad, y tienes que crear un muñeco con bolas de nieve. Formarás primero el cuerpo, luego lo tendrás que «vestir» y colocar la nariz, la corbata, las gafas, etc., pero cuidado, el calor de las llamas de gas, derretirán la nieve.

YEAR KUNG FU

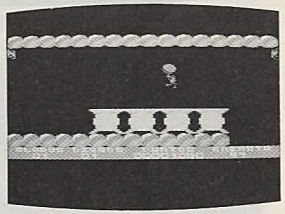
ROM *RC-725* *PVP. 4.900 + 588 IVA.*



¡Los puños de acero y la técnica luchadora de Lee, el maestro en artes marciales, desafían a los especialistas en Kung Fu de la terrible Banda del Trío «Chop Suey»! El lugar es la antigua China. El tiempo es el del final de la Dinastía Ching.

SUPERTRIPPER

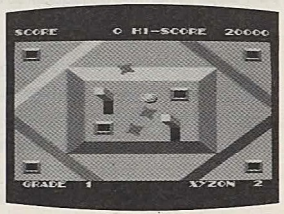
ROM *HBS-I030* *PVP. 4.000 + 480 IVA.*



Esta es una misión para Supertrippers. En la abandonada base del planeta Khuh quedaron 28 disquetes desperdigados por sus rincones, cuya importancia es vital. Tan vital e importante, que has sido TU, Supertripper, el elegido para buscarlos y una vez recuperados, intentar salir de allí. ¡Buena Suerte!

XIXOLOG

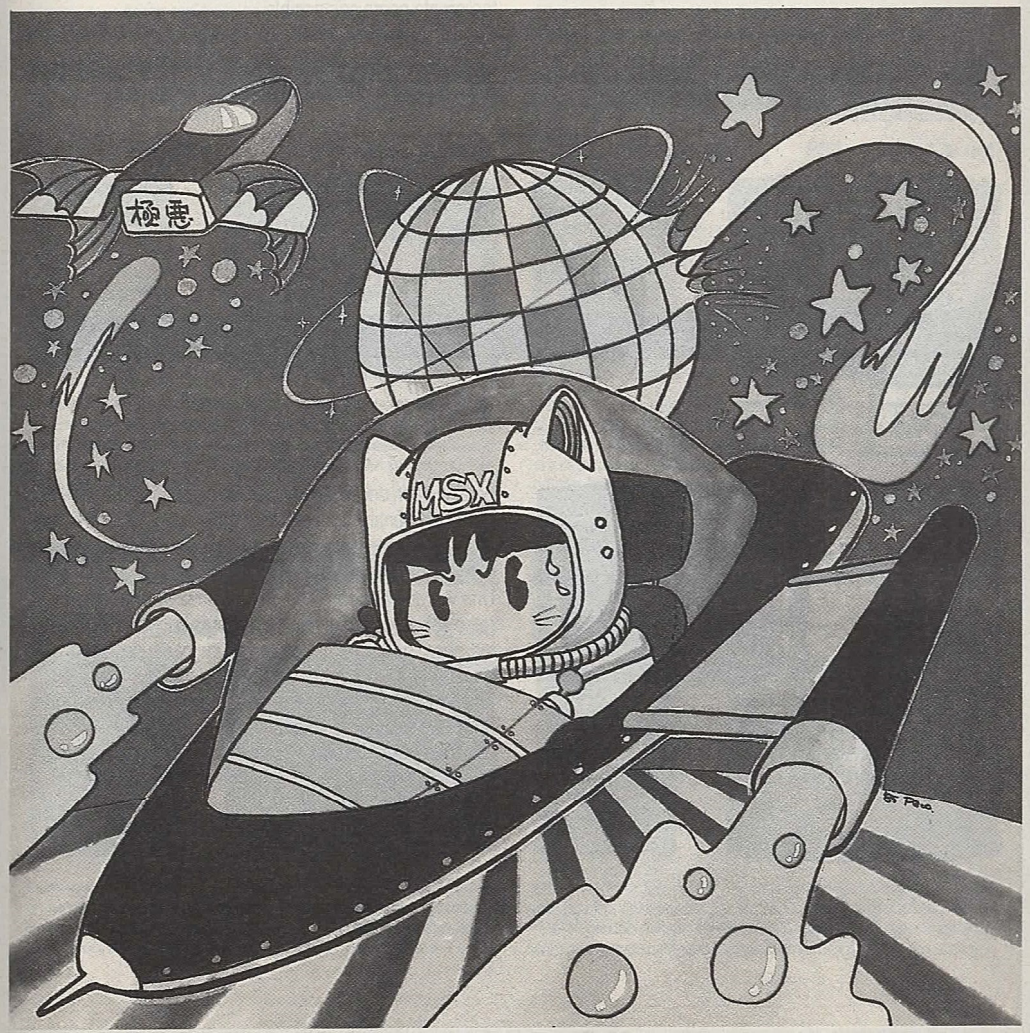
ROM *HBS-I019* *PVP. 3.800 + 456 IVA.*



XYXOLOG es un juego de fantasía con 20 pantallas diferentes. El concepto y las imágenes de XYXOLOG son muy diferentes de otros juegos de ordenadores.
El XYXON coge con su energía de las misteriosas zonas de radiación naranja llamadas QURAMZO. El enemigo DEOTUM destruye a XYXON por contacto.

SHOOTING

Batallas y marcianitos.

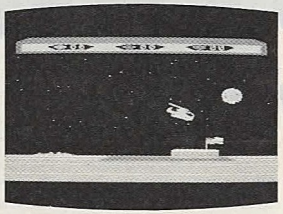


NOVEDAD CHOPLIFTER

ROM

PVP. 3.800 + 456 IVA.

HBS - G 019 CP



Su misión es rescatar tantos rehenes como sea posible desde el territorio enemigo, controlando nuestro moderno helicóptero de combate (helicóptero armado) "Choplifter". El territorio enemigo está un poco más allá de la frontera. Usted puede ver a los rehenes en el suelo haciéndole señas con las manos para ser rescatados.

Pero... ¡Cuidado! Un poderoso cuerpo de tanques está esperándolo en tierra y una escuadrilla de alto rendimiento de interceptores de combate a chorro está en el aire para derribar su helicóptero. Esquive el intensivo ataque del enemigo y aterrice cuidadosamente. Si nuestros rehenes corren hacia su helicóptero, déjelos subir y vuelva a nuestra base tan pronto como sea posible.

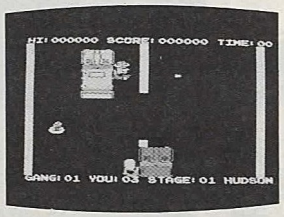
Cuando usted haya llevado de vuelta a todos los rehenes a salvo a la base, usted volverá al territorio enemigo nuevamente para rescatar a las víctimas restantes.

GANG MAN

ROM

HBS-I032

PVP. 4.000 + 480 IVA.



Tu fama de ser el mejor detective del país ha llegado hasta los más altos representantes del poder y hoy tu nombre ha sido puesto sobre la mesa como único recurso para recuperar el botín del espectacular robo cometido en la sede del Tesoro Nacional. Ahora debes demostrar que tu fama es merecida y salir con tu coche en persecución de los autores del robo.

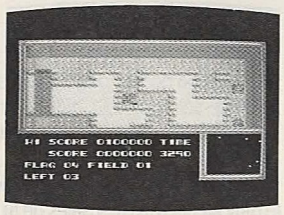
Una vez que des con ellos, se producirá un encarnizado tiroteo sobre ruedas en el que deberás batir a cada uno de tus enemigos y recuperar la mayor parte del botín que puedas.

En cada nivel que superes aparecerá un ladrón más, por lo que deberás tener un perfecto dominio de conducción y mucha vista para no verte acorralado.

BATALLA DE TANQUES

C32

HBS-I016 **PVP. 1.900 + 228 IVA.**

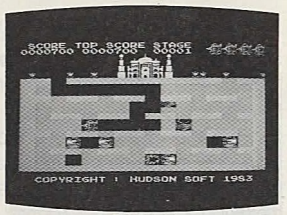


Te encuentras solo, sin la fuerza de apoyo en un gran laberinto sin salida. Para tí y para Ronsome Tanh es la primera vez que os encontráis en una situación tan difícil a pesar de haber vencido otras dificultades. Te preguntas si estáis al final, pero aún os queda suficiente cantidad de bombas. El único camino que os queda es seguir luchando para tener la posibilidad de sobrevivir.

DRILLER TANKS

C32

HBS-I003 **PVP. 1.900 + 228 IVA.**

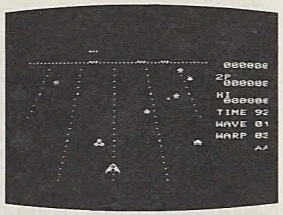


Surgiendo de las profundidades, los hectorianos de aliento de fuego y sus Ikedanies sin mente, están en movimiento. Sólo los tanques perforadores pueden evitar que invadan el palacio de verano. Antes de que los tanques puedan utilizar su rayo congelante y el poder que les da su propio peso, deben limpiar un camino a través de los túneles llenos de tierra.

JUNO FIRST

ROM

HBS-G002CP **PVP. 4.800 + 576 IVA.**

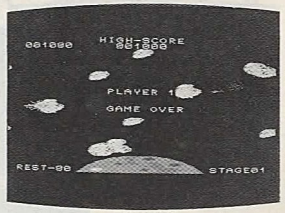


Faltan sólo unos instantes para que este misil de turbina atómica se enfrente con el enemigo. «Destruya la Central de Fuerza magnética del enemigo utilizando su pistola de gas. En caso de emergencia, desaparezca. Ud. reaparecerá dos segundos después de la escapada, para reanudar la pelea. Fin de la orden».

BATTLE CROSS

ROM

HBS-G005CP **PVP. 4.800 + 576 IVA.**



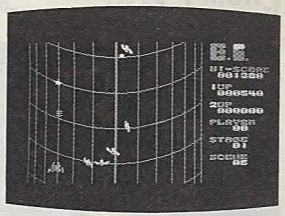
En primer lugar apague su motor. Seguidamente la cabina del piloto le ordena que cierre el acelerador principal.

La nave espacial Frontier está ya lista para entrar en un círculo no identificado. Si la nave toca las paredes interiores se producirá una explosión galáctica. La atmósfera es tensa, y la nave Frontier desaparece en el agujero negro...

E.I.

ROM

HBS-G017CP **PVP. 4.800 + 576 IVA.**

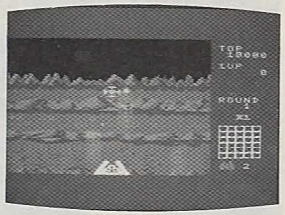


Los enemigos lo atacarán desde el frente, por las alas o por la parte posterior de su nave. Su capacidad de maniobra es hacia adelante, hacia atrás o por los flancos derecho e izquierdo. Pero sus reflejos deberán ser rápidos y su puntería certera si desea superar los ataques. Piense que, a medida que supere etapas las dificultades aumentarán.

SENJYO

ROM

HBS-G016CP **PVP. 4.800 + 576 IVA.**



En un lugar del espacio exteror, se está desarrollando un mortal combate. El campo de batalla está lleno de criaturas hostiles. Dispara contra los OVNIS que cruzan repentinamente el cielo, pero mantiene en guardia: criaturas que se arrastran sobre puentes estelares te arrojan bombas. Acaba con ellas o ellas acabarán contigo.

NOVEDAD RAID ON BUNGELING BAY

ROM

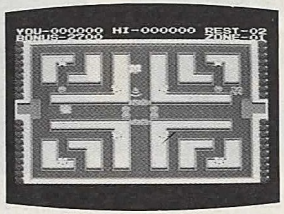
HBS-G036C *PVP. 4.500 + 540 IVA.*

La Máquina de Guerra del temible Imperio Bungeling se ha propuesto tomar por la fuerza a la Tierra, sembrando el pánico y la desolación.
Tú, piloto experimentado, has sido escogido para detener este maligno poder. Todas las esperanzas están depositadas en ti, solitario piloto, que deberás traspasar las defensas antiaéreas del enemigo con el único helicóptero que puede hacerlo.
Parte de inmediato hacia la Bahía de Bungeling, pero estate muy atento a los mensajes de tu nave nodriza que te irá aconsejando a lo largo de tu importante cometido.
Engaña al Imperio con tu destreza y habilidad y a tu regreso te esperará una heroica recompensa.

MOPIRANGER

ROM

RC-728 *PVP. 4.900 + 588 IVA.*



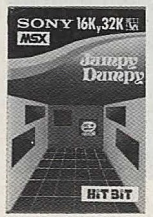
¡Mopyland, la tierra de las amables y cautivadoras criaturas las Mopiras, está amenazada de muerte! ¡Los secuestradores Galácticos, los crueles Razons, han invadido Mopyland!

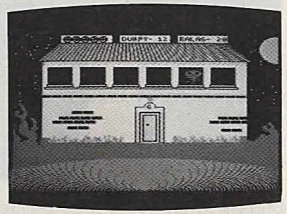
Los Razons han secuestrado a los pequeños habitantes de Mopira —Los Mopits— y los mantienen cautivos en su terrible castillo subacuático.
Para salvar a los encantadores Mopits, el superhéroe de Mopyland, Mopy Ranger viene al castillo en su canoa para rescatarlos. Mopy Ranger tiene solamente un arma que es mortífera para los temibles Razons: sus invencible Rayo de Piedra que los convierte en piedras.
¡Al ataque Mopy Ranger! ¡Vamos, rescata a los pequeños Mopits y vuelve junto con ellos al país de la paz y la felicidad que había antes de la invasión de los Razons!

JUMPY DUMPY

C16

HBS - I 013 *PVP. 800 + 96 IVA.*



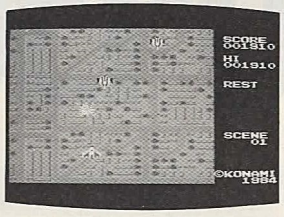


Este es un juego para probar tus reflejos, donde tienes que limpiar tus ventanas de DUMPYs (en color rojo, caen cuando les aciertas), sin hacer daño a tus JUMPYs (en color verde, suben cuando les aciertas). Espera un momento para que pueda salir en pantalla el exterior de la casa y cuando termines de limpiar las ventanas exteriores de DUMPYs, esperas otro momento para entrar dentro y limpiar el resto de los DUMPYs sin dañar a tus JUMPYs. Para disparar utiliza la tecla RETURN manteniéndola pulsada un instante, bien cuando sale o cuando cambia de posición el DUMPY (JUMPY).

SKY JAGUAR

ROM

RC-721 *PVP. 5.100 + 612 IVA.*

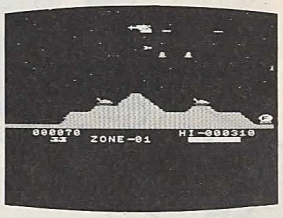


Con tu jaguar del espacio tendrás que destrozar las gigantescas fortalezas flotantes de los invasores, que sirven como bases de la invasión de la tierra. Pero para llegar hasta ellas tendrás que enfrentarte primero con la flota enemiga.

SUPER COBRA

ROM

RC-705 *PVP. 5.100 + 612 IVA.*



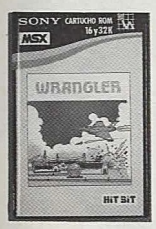
Debe evadir los feroces ataques aéreos del enemigo. Su adversario intentará destrozarle utilizando los cañones de alta potencia, los misiles, los OVNIS y mucho más.
¿Por cuánto tiempo será capaz de conducir su helicóptero sano y salvo?
¿Qué le espera al conseguir alcanzar su objetivo?

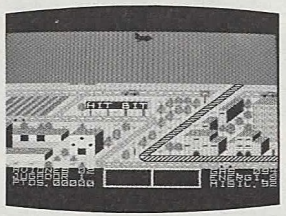
WRANGLER

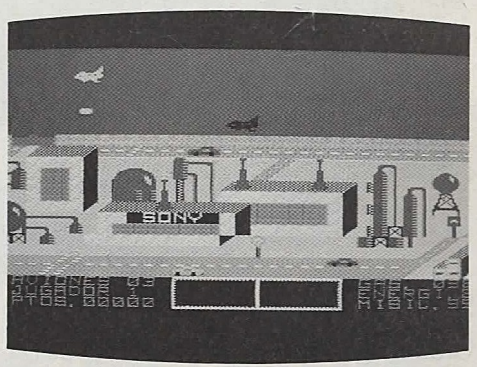
ROM

HBS-I041

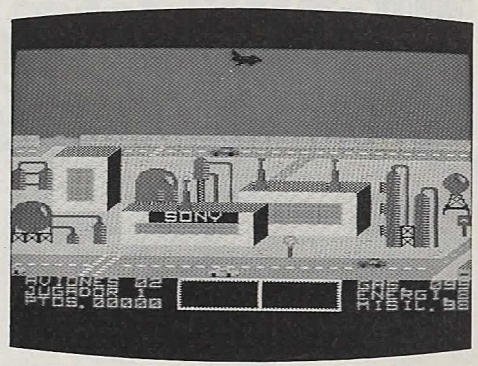
PVP. 3.900 + 468 IVA.







Has sido designado a una peligrosa misión de defensa. Tú eres el único que puede llevarla a cabo satisfactoriamente. Tienes que defender tu ciudad, ya que los enemigos que la acechan destruirán las centrales de energía.
Te han concedido un avión con la más avanzada tecnología. Pon tus nervios y reflejos al mando de tu avión.
Tu misión consistirá en derribar a los aviones enemigos y defender los puntos de energía de los ataques enemigos (Hay 8 repartidos por toda la ciudad).
Tienes que tener cuidado de no quedarte sin gasolina y sin misiles. Para evitar esto tienes que ir cogiendo unos barriles de combustible que te irán saliendo en la pantalla, y a la vez te darán misiles.
Podrás controlar el avión desde el teclado o desde un mando exterior o Joystick. Al comienzo del juego te aparecerá una pantalla donde podrás especificar el número de jugadores que quieren jugar.
Cuando estás jugando puedes congelar la imagen y si estás fuera de juego puedes ver los records.



NUEVA GRABADORA

CARGA LOS PROGRAMAS EN LA MITAD DE TIEMPO

SDC-600S

Grabadora-reproductora de datos de ordenador.

Puede monitorizar el sonido, ajustar la fase de carga y tiene doble velocidad de reproducción.

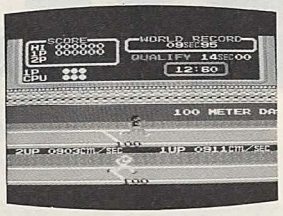
CARACTERISTICAS:

- *Sistema de grabación: Monoaural en 1 canal, 2 pistas*
- *Velocidad de transmisión en baudios: 2.400 bps como máximo*
- *Tiempo de avance rápido/rebobinado: Aprox. 110 seg. con casetes C-60*
- *Entrada: Toma SAVE (minitoma)*
- *Salidas: Toma LOAD (minitoma)*
  Toma PHONES (minitoma)
  Toma SUB OUT (minitoma)
- *Otra toma: Toma REMOTE (minitoma especial)*
- *Alimentación: 220 V CA, 50/60 Hz*
- *Consumo: 4,5 W*
- *Dimensiones: 169x123x140 mm (an/al/prf) incluyendo partes y controles salientes*
- *Peso 1,1 Kg*

DEPORTES

TRACK AND FIELD 1 (Olimpiadas)

ROM *RC-710* ***PVP. 4.900 + 588 IVA.***

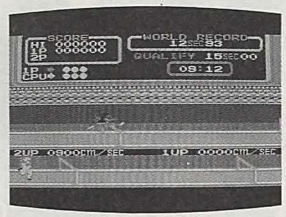


Debe superar los tiempos y las distancias clasificatorias que tenga cada prueba atlética. Si no lo consigue superar, habrá perdido la carrera y te habràs de retirar.

Dispones de solamente un intento sobre la carrera de 100 metros y de otro sobre los 400 metros, y habrás de retirarte si haces tres salidas falsas.
Dispones de tres intentos en el salto de longitud y en el lanzamiento de martillo. En la carrera de 100 y 400 metros debes correr tan rápidamente como puedas. En el salto de longitud, toma velocidad a medida que te aproximes a la cinta y salta con un ángulo de 45º, para llegar muy lejos.
En la prueba del lanzamiento de martillo debes primero empezar a dar vueltas muy rápidamente para coger mucha velocidad y luego lanzarlo lo más lejos que puedas. Si lo haces intentando conseguir un ángulo de 45º, conseguirás la máxima distancia y puntuación.

TRACK AND FIELD 2 (Olimpiadas)

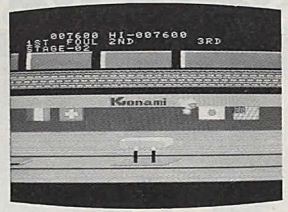
ROM *RC-711* ***PVP. 4.900 + 588 IVA.***



¡Comprueba tus marcas en el fragor de la competición en el Estadio Olímpico! Hay cuatro pruebas en este juego: la carrera de 110 metros vallas, el lanzamiento de jabalina, el salto de altura y la carrera de los 1.500 metros.
En las carreras de 110 metros vallas y 1.500 metros, un solo jugador competirá contra el ordenador. En las otras dos pruebas pueden intervenir dos jugadores.
Se ha fijado un tiempo o distancia clasificatoria para cada prueba. Podrás continuar a la prueba siguiente si alcanzas este tiempo o la distancia de clasificación. Si no te clasificas habrá acabado el juego para tí.
Dispones de un solo intento en los 110 metros vallas y en los 1.500 metros, y si haces tres salidas falsas terminará el juego.
Dispones de tres intentos en el lanzamiento de jabalina y en el salto de altura.

HYPER SPORTS 1

ROM *RC-715* ***PVP. 5.100 + 612 IVA.***



El Hyper Sports I es un excelente juego basado en el deporte, en el que se generalizan los rebotes de los saltos, justo como ocurre en las pruebas reales.
Es un juego dinámico que contiene cuatro especialidades diferentes:
1. Salto de trampolín.
2. Salto de potro.
3. Cama elástica.
4. Paralelas.

Cinco jueces observan y juzgan tu actuación. Su puntuación será la media que den los cinco jueces.
Dispone de tres intentos en el salto de trampolín, potro y cama elástica pero solamente de un intento en las paralelas.

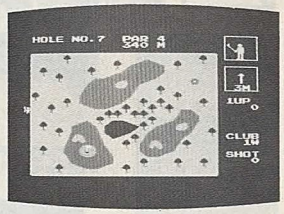
BASEBALL CRAZY

TAR *BC-M1* ***PVP. 8.500 + 1.020 IVA.***

Atención forofos del Baseball!! Por fin tenéis en vuestras manos un nuevo y brillante juego llamado Baseball Crazy.
El objetivo del juego, como en los partidos de baseball reales, es marcar el máximo número de puntos posibles para ganar, comprobando primero las posibilidades de cada jugador para sacar el máximo rendimiento de cada uno.

SUPER GOLF

ROM *HBS-G028CP* ***PVP. 5.500 + 660 IVA.***



Por fin puede usted jugar al golf en su hogar!
Además, usted es quien coloca cada árbol, arena, agua, y otros obstáculos como desee, creando hasta nueve hoyos diferentes para un recorrido, pudiendo almacenar esa información en un cassette. Practique cuanto desee y haga el recorrido en los menos golpes posibles. Disfrute del golf en el confort de su hogar y al nivel de dificultad que prefiera. Mando o teclado.

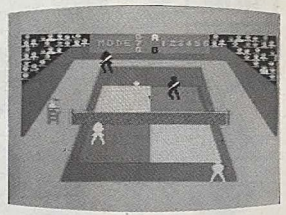
SUPER FUTBOL

ROM *HBS-G021CP* ***PVP. 4.000 + 480 IVA.***

¡Elija el color de su equipo y prepárese! El silbato suena y desde ahora está solo. La multitud grita enardecida al romper Ud. la defensa enemiga, remata un centro y... Gol! ¡Esquive, centre la pelota con habilidad, vuelva a la carga y marque el tanto del triunfo! Experimente la emoción de ser un héroe del fútbol.

SUPER TENIS

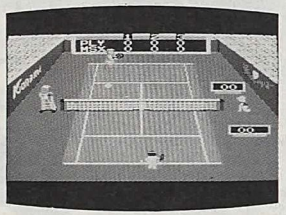
ROM *HBS-G022CP* ***PVP. 4.800 + 576 IVA.***



Elija entre siete niveles para probar su habilidad contra el ordenador o contra un amigo. Sienta el verdadero sabor de un partido de tenis, smash, revés, set ball, match ball... Y practique para mejorar su técnica. Cuando logre derrotar a un jugador del ordenador, éste le tocará el himno de vencedor.

KONAMI'S TENNIS

ROM *RC-720* ***PVP. 5.100 + 612 IVA.***



Usted sirve. ¡Adelante! En estos momentos se encuentra en el centro de la cancha y dispuesto para hacer un servicio de primera. El numeroso público está siguiendo con gran excitación cada uno de los movimientos. Devuelva las diversas jugadas de sus contrincantes: ordenador o humanos. Usted podrá servir, volear, dar mates, y ¡mucho más!

KONAMI'S GOLF

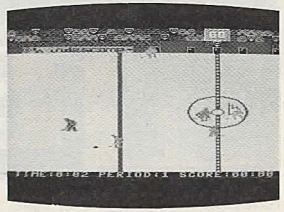
ROM *RC-723* ***PVP. 5.100 + 612 IVA.***

Juegue al golf como si estuviera en un campo auténtico. Y disfrute de los detalles reales que este juego le ofrece. Utilice también toda su mejor técnica de golf para hacer un hoyo con un solo golpe.

HOCKEY SOBRE HIELO

ROM

HBS-I034 *PVP. 4.000 + 480 IVA.*

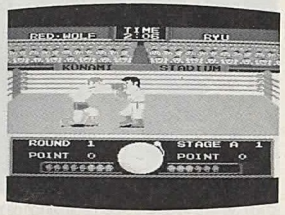


Experimenta la emoción de un gran partido de Hockey, uno de los deportes más populares en EE.UU. Vibra con los golpes, quiebros y la velocidad del juego. El público asistente te apoyará en tus mejores jugadas y espera que saques el mejor rendimiento a tu juego.
Enfréntate contra tu mejor amigo, o contra el ordenador. ¿Te ves capaz de ganarle? Eres un buen jugador, pero no te será fácil.
Y si no estás conforme con las jugadas de gol, el programa también te mostrará en Replay los goles.
Déjate llevar por este apasionante juego y llegarás a ser el número uno de la pista. Tu objetivo es llevar a tu equipo a la meta e intentar marcar más goles que tu adversario.

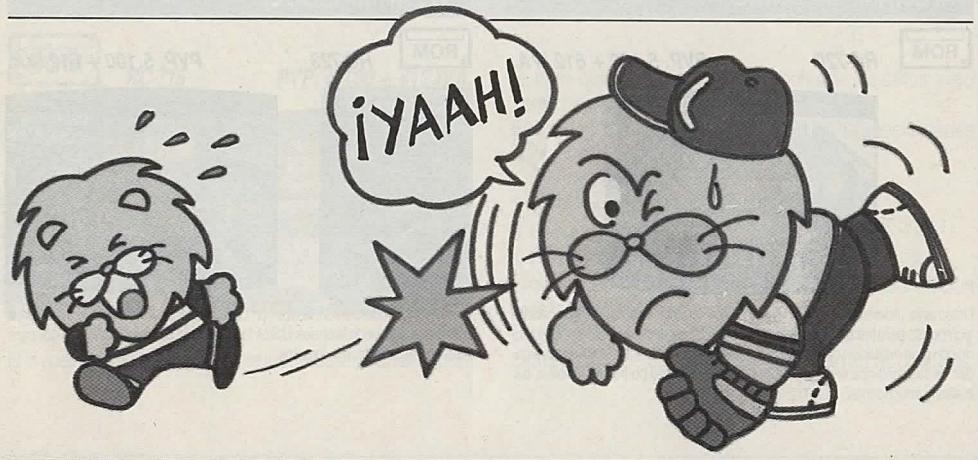
KONAMI'S BOXEO

ROM

RC-736 *PVP. 5.100 + 612 IVA.*



Fighting Ryu, el valeroso boxeador del peso pesado, está decidido a conquistar las mayores cimas del mundo del boxeo venciendo a los más decididos y valientes oponentes que han pisado jamás los cuadriláteros.
Pero para ello es necesario vencer, uno tras otro, a toda una serie de formidables contrincantes como Red Wolf, el mejor boxeador actual que tiene Inglaterra, More Betteryo Alí, el gigante americano, Moai King, el extraño boxeador dotado de misteriosos poderes en su pegada, Sanchess, el millonario boxeador italiano, China Khan, el serio y combativo boxeador chino convertido recientemente al lamaísmo, Moai Junior, el genial y gigantesco boxeador que siempre sorprende a sus múltiples seguidores, y muchos más contrincantes de primera fila.
¡Usted quedará atrapado, desde el primer momento, con las rápidas acciones y sorprendentes ataques de este juego!



GESTION

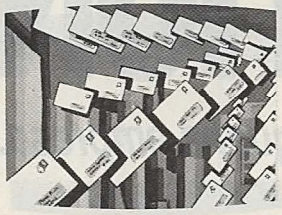
Profesional y pequeña empresa.

NOVEDAD

MAILING

1DD

HBS-IVE11 **PVP. 5.000 + 600 IVA.**



Mailing es un programa muy útil para la impresión de etiquetas por ordenador.
Con Mailing, podrá enviar cartas, paquetes, impresos, etc., a sus clientes o amigos, con sólo conectar su impresora y apretar una tecla.
Este programa de facilísimo manejo, autoexplicativo le servirá además a modo de fichero de datos, donde podrá almacenar información de su interés que podrá consultar de una forma cómoda, ordenada y precisa. El total de información que puede almacenar es ilimitado, dado que puede utilizar todos los diskettes de datos que necesite.
Con el programa MAILING, podrá utilizar cualquier formato de papel o etiqueta.
MAILING, también, le permite ordenar las etiquetas a imprimir, por el concepto que elija y visualizarlas por pantalla.
Podrá diseñar el tamaño y la distribución de las etiquetas, a su voluntad.

CONTABILIDAD 300

1DD

HBD-IG501 **PVP. 5.500 + 660 IVA.**

La aplicación CONTABILIDAD 300 le facilita todas las tareas que le permitirán llevar la información contable de su negocio. Los números de cuentas tienen 5 dígitos. Los tres primeros forman el número de la cuenta y los otros dos la subcuenta. Puede definir libremente su Plan General Contable ya que para elaborar el Balance y la Cuenta de Resultados utiliza los criterios definidos en el Plan.
El módulo contiene el diskette con el programa y permite manejar hasta 300 cuentas y 5000 asientos, pertenecientes todos a la misma empresa.

Características generales: Definición del Plan General Contable, Definición de Cuentas y de Asientos (Altas, Modificaciones y Consultas), Listado del Plan Contable, Asientos, Cuentas de mayor, Libro diario, Balance de Sumas y Saldos, Cuenta de Resultados y Cierre Periódico.

CONTROL DE STOCKS

C32

HBS-IG101 **PVP. 2.000 + 240 IVA.**

Este programa de almacén permite gestionar para la versión en Cassette hasta 200 artículos que se identifican por un número de tres dígitos y una descripción de hasta 20 caracteres alfanuméricos.

1DD

HBS-IG202 **PVP. 5.400 + 648 IVA.**

Para la versión en diskette: Dependerá de la relación entre los ficheros de artículos y movimientos, pero aproximadamente será de 1.000 artículos y 10.000 movimientos con la descripción de artículo de 11 caracteres.
En cada movimiento de Entrada y Salida se actualizan automáticamente las existencias de almacén de cada artículo y los precios de compra o venta, según el tipo de movimiento.
Permite realizar inventarios de almacén por pantalla e impresora. Cuando cambie el año, o bien quiera poner a cero las existencias de cada artículo, deberá rodar el programa de DESCARGA o borrado de datos.

NOVEDAD

BASE DE DATOS

1DD

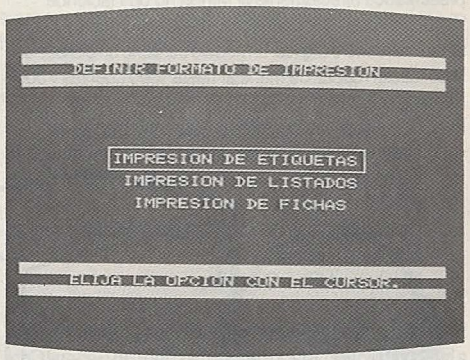
HBS-IG209

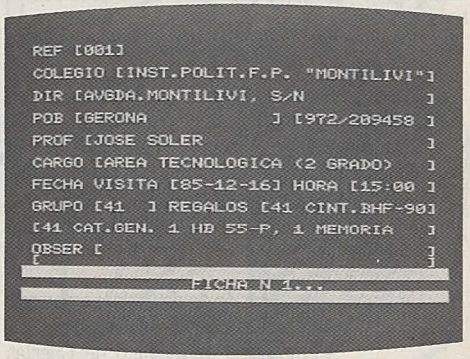
PVP. 4.500 + 540 IVA.

BASE DE DATOS es un programa que le permitirá una gestión fácil y cómoda de sus ficheros personales o profesionales, aprovechando para ello la capacidad de almacenamiento en disco de su ordenador MSX.
Como características generales, podemos resaltar la rapidez de acceso a una ficha determinada, la posibilidad de búsqueda condicionada por varios campos, la ordenación alfabética por varios campos simultáneamente, la posibilidad de indexar el fichero por un campo y tres tipos de salida por impresora para sus informes o listados, incorporando la posibilidad de generar etiquetas para correspondencia.
Otros datos de interés general son:
Número máximo de fichas = 9.999 fichas.
Longitud máxima de un campo = 37 caracteres.
Número máximo de campos por ficha = 20 campos.
Longitud máxima de una ficha = 740 caracteres.
Con estas características se dota a su ordenador MSX de una herramienta capaz de satisfacer sus necesidades en lo que tratamiento de ficheros y archivos se refiere.
Las principales opciones de que dispone el programa son las siguientes:

— Creación del archivo completamente libre a las necesidades reales del usuario.
— Información completa de cada archivo (Número de fichas llenas, de campos, caracteres por ficha y número máximo de fichas).
— Altas, Bajas, modificaciones y consulta de fichas.
— Búsqueda de fichas (Por pantalla, impresora o por índice).
— Clasificación del archivo (Impresión de etiquetas, de listados y de fichas).

Todos los listados por impresora pueden ser realizados con distintos tipos de letra: Letra expandida, comprimida, enfatizada, élite, subrayada, itálica y todas ellas en simple o doble para optimizar la calidad de escritura.



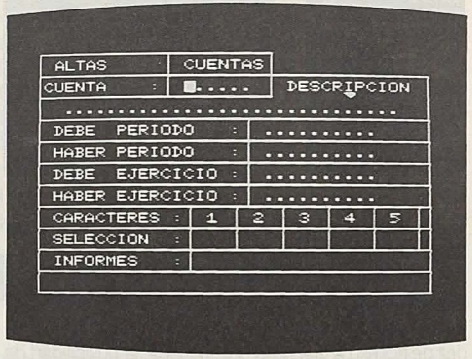


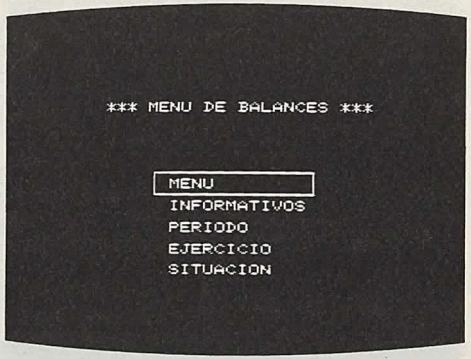
CONTABILIDAD 1500

1DD

HBS - I VEO 1

PVP. 10.900 + 1.308 IVA.





La aplicación Contabilidad 1500 forma parte de un Paquete Integrado de Gestión dirigida a la Pequeña y Mediana Empresa. La numeración de cuentas es libre y se adapta al Plan General Contable Español, por tanto sus listados pueden ser presentados directamente al Ministerio de Hacienda.
Pueden mantenerse cuentas de mayor de 3 dígitos y cuentas auxiliares de 6 dígitos. El módulo contiene un diskette con la aplicación capaz de manejar hasta 1500 cuentas y 5000 asientos.
El equipo necesario para llevar esta contabilidad es:

- Ordenador MSX con una memoria RAM mínima de 48 Kbytes (HB-55p + ampliación de 16 Kb., HB-101, HB-201 ó HB-75p)
- Unidad de disco de 3,5 pulgadas (HBD-50 o similar)
- Monitor o receptor de TV.
- Impresora MSX o Centronics

Se acompaña un Manual de Usuario con una Introducción a la Contabilidad, Listado de Cuentas del Plan General Contable Español y una explicación completa de las características generales:

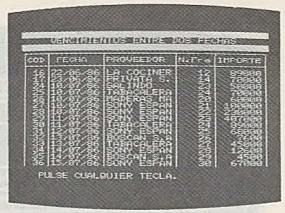
- Definición de cuentas (Altas, Bajas, Modificaciones y Consultas)
- Definición de Asientos (Altas, Bajas, Modificaciones y Consultas)
- Listado de Cuentas y Asientos y Estadístico
- Diario (Informativo, Actualizado y De Cierre)
- Extractos (De una o varias cuentas)
- Balances (Informativo, De Periodo, De Ejercicio y De Situación)
- Explotación
- Utilitarios: + Modificación de datos de la empresa
  + Copia de Seguridad de los datos
  + Ampliación del número de Cuentas definido.

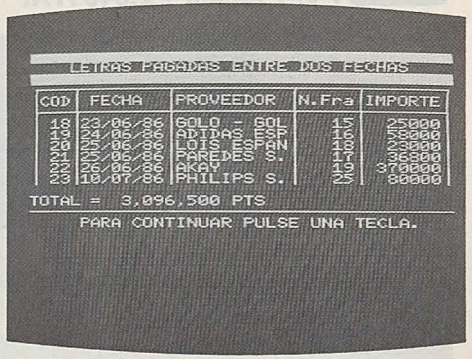
VENCIMIENTOS

1DD

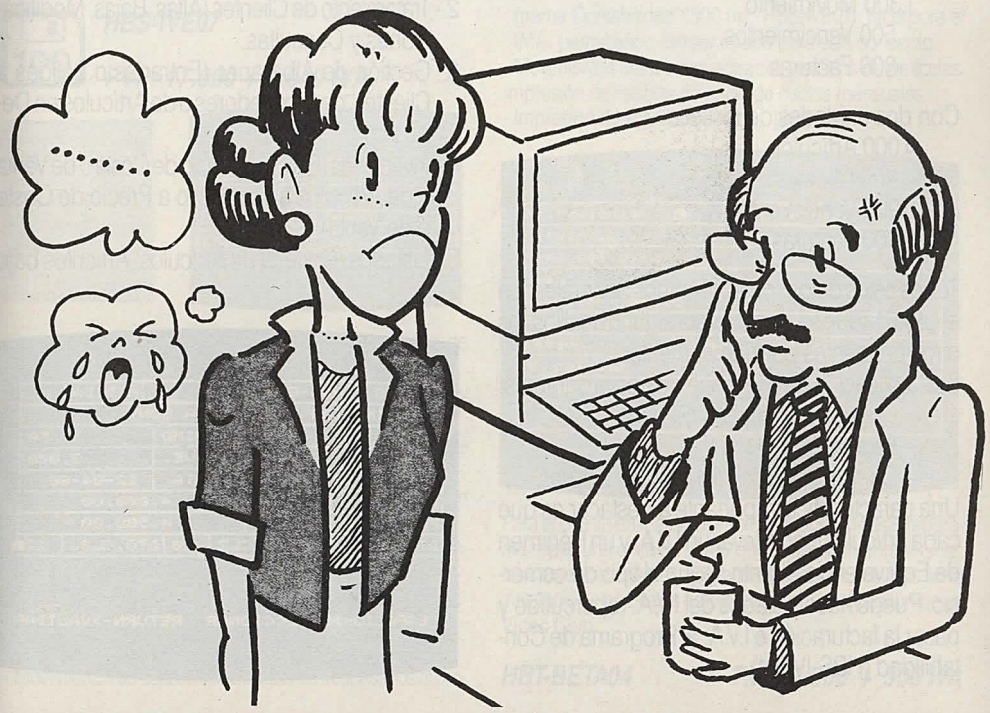
HBS-IG204

PVP. 3.600 + 432 IVA.





En cualquier empresa es indispensable llevar un control de los pagos a efectuar entre dos fechas cualquiera. Con este programa tendrá conocimiento de los vencimientos y pagos a realizar en un plazo de tiempo, pues tan importante resulta liquidarlos, como también haberlos previsto.
Se conserva un histórico de los pagos ya efectuados, pudiendo determinar fechas, proveedores, etc.
La capacidad de almacenamiento de un disket es de 8.000 vencimientos. Podrá introduciir y corregir datos de un fichero, pasar datos de un diskette a otro, ordenar por fechas, efectuar pagos de vencimientos y listar vencimientos o pagos entre fechas por impresora.



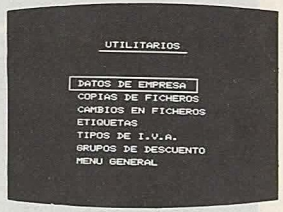
GESTION

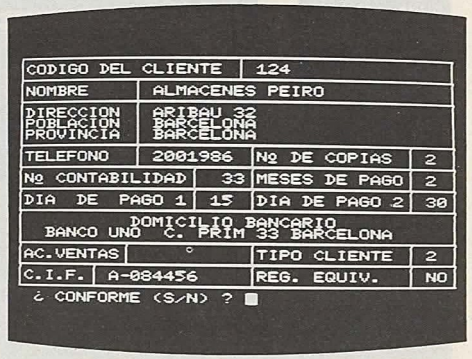
CONTROL DE STOCKS Y FACTURACION

1DD

HBS-IVE02

PVP. 19.500 + 2.340 IVA.





La aplicación de CONTROL DE STOCKS y FACTURACION está especialmente diseñada para una gestión completa y útil de un almacén o negocio. Su capacidad vendrá limitada por el número de unidades de almacenamiento:

Con una unidad de diskette:

1.000 Artículos
300 Clientes o proveedores
1.300 Movimiento
500 Vencimientos
800 Facturas

Con dos unidades de diskette:

4.000 Artículos
400 Clientes
5.000 Vencimientos
2.700 Facturas

Todos estos datos son en términos generales. En el caso de que se disminuyera alguno de ellos, los otros conceptos podrían aumentar.

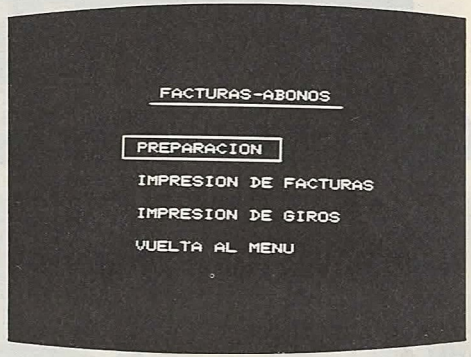
Esta aplicación se compone de tres programas:

— Control de Almacén (Stocks)
— Facturación
— Control de Vencimientos de Facturas.

Una característica importante a destacar es que cada artículo puede llevar un I.V.A. y un Régimen de Equivalencia distinto según el tipo de comercio. Puede hacer listados del I.V.A. repercutido y pasar la facturación e I.V.A. al Programa de Contabilidad (HBS-IVE01).

Las características generales de la aplicación son:

1.- Tratamientos de Artículos (Altas, Bajas, Modificaciones y Consultas).
2.- Tratamiento de Clientes (Altas, Bajas, Modificaciones y Consultas.
3.- Gestión de Albaranes (Entradas o Salidas a Clientes, de Proveedores o de Artículos en Depósito).
4.- Inventarios (Físico, A precio de Coste o de Venta y de Artículos en depósito a Precio de Coste o de Venta).
5.- Listados (General de Artículos, Artículos bajo mínimo, de Ventas, de I.V.A., de Albaranes pendientes de facturar, de Beneficio Bruto, de Movilidad de los Artículos).
6.- Extractos de Artículos (Actualizados o Informativos).
7.- Tratamiento de Facturas-Abonos (Impresión de Facturas y Recibos Negociables).
8.- Tratamiento de Vencimientos (Altas, Bajas y Consultas).
9.- Impresión de Etiquetas para envío de sobres y paquetes.

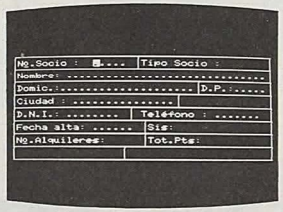


GESTION DE VIDEO-CLUB

1DD

HBS-IVE07

PVP. 17.000 + 2.040 IVA.

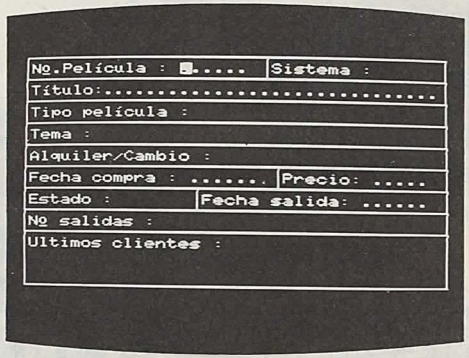


La aplicación GESTION DE VIDEO-CLUB es capaz de manejar:

- Con una unidad de disco: 1.000 socios, 2.000 películas y movimientos de caja.
- Con dos unidades de disco: 1.500 socios, 4.000 películas y 1.500 movimientos de caja.

Se acompaña de un Manual de Usuario y una explicación completa de las características generales:

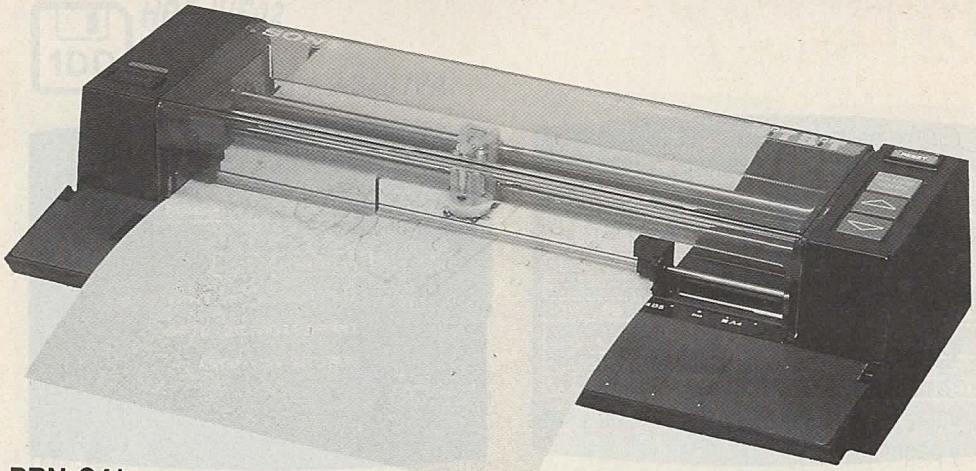
- Definición de películas (Altas, Bajas, Modificaciones y Consultas)
- Definición de socios (Altas, Bajas, Modificaciones y Consultas)
- Listado de etiquetas de socios y películas
- Movimientos de caja con posibilidad de traspasarlos al programa Contabilidad 1500 (ref. HBS-IVE01). Incorpora el I.V.A. permitiendo extraer listado para este concepto.
- Movimientos diarios con entradas y salidas de películas. Impresión de recibos de pago de cuotas mensuales.
- Impresión de fichas de socios y películas.



Para la puesta en marcha e implementación de este programa existe una cinta de vídeo que explica, en primer lugar, las características del programa y, después, instruye en la instalación y puesta en funcionamiento de la Gestión de un Vídeo Club.

HBT-BETA04 ***P.V.P. 2.500 + 300 IVA***

IMPRESORA PLOTTER

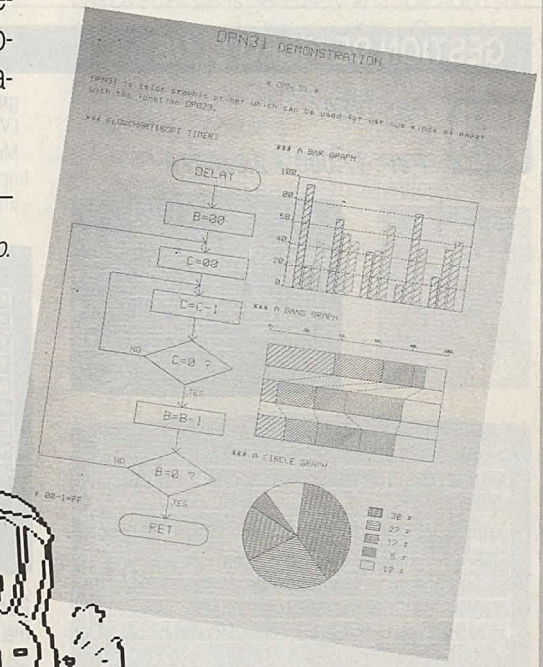


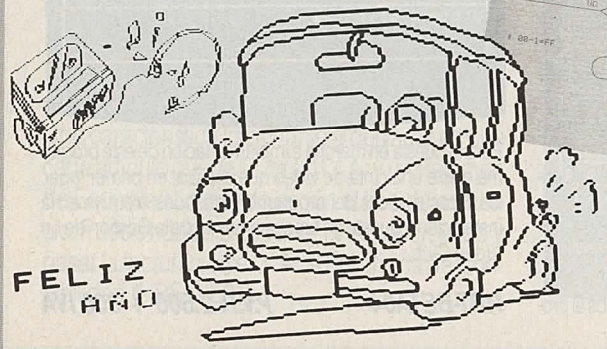
PRN-C41

Impresora Plotter especialmente concebida para dibujar gráficos, hasta 4 colores, 15 tamaños de letra y distintos tamaños de papel (máximo DIN A-4).

CARACTERISTICAS

4 colores: rojo, azul, verde y negro.
Velocidad de impresión: 6 caracteres/segundo.
Velocidad de gráficos: de 57 mm/segundo hasta 85 mm/segundo.
Definición: 0,2 mm.
Columnas: hasta 160 (tamaño DIN A-4).
Anchura de papel: de 100 a 216 mm.





MATERIAL DIDACTICO

NOVEDAD

CURSO BASIC EN VIDEO (40 LECCIONES)

HBT-BAS40B PVP. 135.000 + 16.200 IVA.

Este curso proporciona a los profesores, informáticos o no, una guía y ayuda a la hora de impartir clases de informática.

Este programa de enseñanza planificada de BASIC-MSX, proporciona el material necesario para impartir clases durante un año completo en los centros de enseñanza.

La estructura del curso está dividida en tres partes:

1. BASIC: A lo largo de 28 cintas se le muestran al alumno las distintas sentencias del lenguaje de programación BASIC-MSX, al igual que las técnicas del manejo de ordinogramas y el traspaso de los mismos a programas; al final de cada lección, el alumno puede ver un par de ejemplos sobre lo que ese día ha visto en el videocasette y en anteriores, pudiendo optar el profesor por dos caminos diferentes: el primero, dejar que el alumno vea los ejemplos y posteriormente le plantee el propio profesor unos ejercicios nuevos a realizar, o bien detener el videocassette una vez planteado el ejercicio, dar tiempo a que los alumnos lo realicen y posteriormente mostrarles la solución.
2. HARDWARE: Consta de 6 videocassettes que explican los componentes físicos de los ordenadores.
3. SISTEMA OPERATIVO: Consta de 6 videocassettes que enseñan el conjunto del sistema operativo MSX, compatible con MSX.DOS, así como los accesos a los distintos periféricos. La colección del sistema operativo introduce al alumno en el campo de los programas profesionales con la utilización de ficheros, archivos, etc.

Todas las lecciones presentan una estructura similar: se estudian una o varias instrucciones, su significado, sus aplicaciones en distintos programas, con ejemplos desarrollados paso a paso. Se plantean unos ejercicios y sus soluciones y al final un resumen sobre lo tratado en cada lección.

El método de trabajo propuesto es: El profesor resume lo visto en la lección anterior y procede después a pasar el vídeo del día que presenta la explicación teórica de nuevas instrucciones Basic, deteniéndolo según la dinámica de la clase, que variará en función de la edad y nivel de los alumnos. Al final planteará nuevos ejercicios sobre lo estudiado.

La estructuración de las lecciones permite a los alumnos ir resolviendo los ejercicios que en ellas se plantean y luego comparar sus resultados con la solución que se ofrece desde el vídeo.

La práctica posterior, una vez terminada la lección y realizados los ejercicios que en ella se proponen, vendrá determinada por el profesor y áreas de interés de los alumnos.

Siempre un curso audiovisual, utilizado como pizarra electrónica, es más fácil de asimilar y cómodo de seguir que un manual, pero es especialmente útil en la enseñanza de lenguajes de programación ya que permite ver inmediatamente después de la explicación teórica de cómo efectuar un programa, los resultados de su ejecución, ahorrando al profesor tiempos muertos de operación de un ordenador, causa habitual de tédio y pérdida de atención de los alumnos.

La sucesión de imágenes animadas con una voz que explica todos los pasos a seguir al hacer un programa, facilitan la comprensión rápida del método empleado.

La corta duración de cada cinta (20 minutos) y los repetidos ejemplos para cada instrucción, así como su aplicación, hacen fácilmente asimilable su contenido. Finalizada la lección, su inmediata puesta en práctica en un ordenador para cada alumno reforzará este aprendizaje.

Lo primero que debe aprender los niños es que programar no es sólo hacer juegos. Con un ordenador se pueden hacer otras muchas cosas. Los ejemplos de las lecciones son ejemplos prácticos de cómo la programación les pueda ayudar a resolver problemas y obtener resultados rápidos y fiables. Aprenden a desarrollar la capacidad de análisis y la lógica necesaria para crear una cadena de instrucciones que resuelva un problema dado, esto es lo que significa hacer un programa.

Con este curso y un profesor que plantee ejercicios complementarios, adecuados al nivel y centros de interés de los alumnos, la programación de un ordenador será un descubrimiento apasionante y, por supuesto, muy útil para la estructuración de su pensamiento lógico formal.

NOVEDAD

CURSO BASIC (8 CINTAS)

Este curso consta de 36 lecciones dividido en 8 videocassettes. Está concebido para el autoaprendizaje aunque puede emplearse en la enseñanza monitorizada. Se vende en cintas sueltas.

CURSO BASIC (1.ª CINTA)

HBT-BAS01B **HBT-BAS01V**

PVP. 3.000 + 360 IVA.

Una cinta de vídeo de 90 minutos de duración muestra al principiante que adquiere un ordenador cómo introducirse en el mundo de la informática de una forma fácil, cómoda y rápida, mostrándole a través de los videocassettes el manejo del ordenador, las técnicas de programación y las sentencias BASIC MSX.

Se compone de cuatro lecciones en la que se incluye amplia información sobre: Conceptos de ordenador, programa variable, sentencias.

1. Conceptos de ordenador, programa variable: Sentencias INPUT, PRINT, asignación, RUN. Constantes, y variables numéricas y de caracteres.
2. Creación y mantenimiento de programas: Mandatos, LIST, AUTO, RENUM, DELETE. Teclado, cursores, INS, DEL, BS. Borrado de programas: NEW. Documentación de programas: REM.
3. Diagramas de flujo. Bifurcaciones incondicionales. GOTO, CONT. Teclado: CTRL + STOP.
4. Toma de decisiones: Sentencia IF. Operadores lógicos. Sentencia IF/THEN/ELSE. Sentencia END.

CURSO BASIC (2.ª CINTA)

HBT-BAS02B **HBT-BAS02V**

PVP. 3.000 + 360 IVA.

Una cinta de 90 minutos de duración contiene toda la información necesaria para el aprendizaje de:

1. Diagrama de Flujo: Significado del diagrama de flujo, Representación gráfica, Aplicaciones, Depuración de programas, bucles por contador y por condición, sentencias TRON, TROFF, STOP.
2. Bifurcaciones Incondicionales: Sentencia FOR, Bucle FOR, Sentencias FOR/TO/STEP y NEXT. Bucles indefinidos.
3. Sentencias de entrada de datos y salida de resultados: INPUT, PRINT. Borrado de pantalla y Posicionamiento en pantalla.
4. Subrutinas, Carga y Almacenamiento de programas. Comprobación de errores de grabación.

CURSO BASIC (3.ª CINTA)

HBT-BAS03B **HBT-BAS03V**

PVP. 3.000 + 360 IVA.

Contiene una cinta de 90 minutos de duración sobre los siguientes temas:

1. Expresiones aritméticas: Operadores, Prioridad y Jerarquía de los Operadores, paréntesis, División entera, Operación módulo (MOD), Ejercicios y Soluciones y un resumen.
2. Funciones Aritméticas (SQR, ABS, SGN, EXP, SIN, COS, FIX, INT, LOG, TAN, ATN, RND). Definición de funciones: DEF FN. Ejercicios y soluciones. Resumen.
3. Tratamiento de cadenas de caracteres, Operaciones con cadenas: Concatenación, Comparación de cadenas, Funciones ASC, CHR$, LEN. Ejercicios y Soluciones. Resumen.
4. Ampliación del Tratamiento de cadenas de caracteres: Troceado de cadenas. Funciones: MID$, LEFT$, RIGHT$. Relaciones entre números y cadenas. Funciones STR$, VAL. Ejercicios y Soluciones. Resumen.

CURSO BASIC (4.ª CINTA)

HBT-BAS04B **HBT-BAS04V**

PVP. 3.000 + 360 IVA.

Contiene una cinta de 90 minutos sobre los siguientes temas:

1. Las Matrices: Concepto, Elementos de una matriz, Dimensionado de una matriz (DIM). Subrutinas de ordenación: Selección del mínimo, Método de la burbuja y método de la concha. Intercambio entre variables (SWAP).
2. Matrices de caracteres y Matrices de múltiples dimensiones. Formato, Tratamiento de datos estadísticos, Matrices lineales, Matrices de dos dimensiones, Matrices de tres o más dimensiones, Tratamiento de datos alfabéticos.
3. Tablas. Correspondencia de datos numéricos y alfanuméricos. Programación modular, Instrucciones DATA y READ.
4. Instrucciones de Entrada y Salida. Posibilidades avanzadas: Sentencias: WIDTH, KEY ON, KEY OFF, POS, CSRLIN, SCREEN. Aplicaciones. Entrada alternativa INPUT$. Función INKEY$.

CURSO BASIC (5.ª CINTA)

HBT-BAS05B **HBT-BAS05V**

PVP. 3.000 + 360 IVA.

Contiene una cinta de 90 minutos sobre los siguientes temas:

1. Capacidades gráficas. Modo multicolor. Distintos tipos de pantallas. Combinación del modo texto con el gráfico: SCREEN 2 y SCREEN 3.
2. Más sobre gráficos: DRAW, PAINT, STEP. Ejercicios y Soluciones. Resumen.
3. Definición de figuras gráficas moviles: SPRITE. Macrolenguaje musical. Sentencias: SPRITE$, PUT SPRITE, BEEP, PLAY y SOUND.
4. Sentencias avanzadas de control. Interrupciones. Sentencias: ON GOSUB, ON GOTO, ON INTERVAL GOSUB, ON STOP GOSUB, ON ERROR GOTO, ON SPRITE GOSUB, SPRITE ON, OFF y STOP.

CURSO BASIC (6.ª CINTA)

HBT-BAS06B **HBT-BAS06V**

PVP. 3.000 + 360 IVA.

Contiene una cinta de 90 minutos de duración sobre lo siguientes temas:

1. Salidas del ordenador. Impresoras. Formato de salida de los resultados. Sentencia PRINT USING.
2. Dispositivos de almacenamiento de datos. Cassettes, Diskettes. Creación de archivos secuenciales y aleatorios. Grabación y lectura de datos.
3. Archivos secuenciales. Grabación y lectura en serie. Sentencias OPEN, CLOSE, EOF, INPUT #, PRINT #.
4. Archivos aleatorios: Archivos RANDOM. Sentencias FIELD, LSET, RSET, PUT, GET, LOP.

CURSO BASIC (7.ª CINTA)

HBT-BAS07B **HBT-BAS07V**

PVP. 4.000 + 480 IVA.

Contiene una cinta de vídeo de 90 minutos de duración sobre los siguientes temas de los ordenadores (HARDWARE):

1. La memoria. Representación de la información. Concepto de BIT. Representación de números en memoria. Sistemas decimal y binario. Paso de uno a otro sistema. Función BIN$.
2. Más sobre la memoria. Organización interna: Octetos. Direcciones de memoria. Función PEEK y sentencia POKE. Representación de caracteres: Código ASCII. Características físicas: ROM y RAM. Medida de la memoria: KAS y MEGAS.
3. El procesador. El lenguaje Máquina. Componentes del procesador: Unidad Aritmético y lógica (ALU) y Unidad de Control. Operaciones. Tiempo de ciclo y MIPS. Introducción al lenguaje máquina.
4. Lenguajes, Compiladores e intérpretes. Ejecución de programas en lenguaje máquina: sentencia DEFUSR y función USR. Lenguaje ENSAMBLADOR. Traductores: Ensembladores, Intérpretes y Compiladores.

CURSO BASIC (8.ª CINTA)

HBT-BAS08B **HBT-BAS08V**

PVP. 4.000 + 480 IVA.

Contiene una cinta de vídeo de 90 minutos de duración que muestra las características de los sistemas operativos, Dispositivos de almacenamiento e Impresoras:

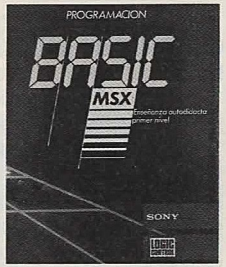
1. Impresoras. Características y tipos de impresoras: Matriciales, térmicas, de líneas, de caracteres, etc. Velocidad de impresión. Plotters. Sentencias LLIST, LPRINT, SPC, TAB, USING y LPOS.
2. Dispositivos de almacenamiento. Secuenciales y de Acceso Directo. Funcionamiento de Diskettes y Discos. Formateado: Sentencia CALL FORMAT. Almacenamiento: Sentencia: SAVE.
3. Los sistemas operativos. Concepto. Manejo del MSX-DOS. Sentencias DIR, COPY y VERIFY.
4. Más sobre sistemas operativos. Sentencias ERASE, DEL, RENAME, TYPE, FORMAT, DATE, TIME y MODE. Concepto y utilización de BATCHES. Parámetros simbólicos. Un Batch especial: AUTOEXEC. Sentencias BASIC y CALL SYSTEM.

PROGRAMACION BASIC MSX

Libro

LIB-BAS01

PVP. 2.250 + 270 IVA.



Libro especialmente pensado y desarrollado para las personas sin ningún conocimiento previo de informática. Es autodidacta, es decir, estructurado de forma que no sea precisa la ayuda de un profesor. Cada alumno se marca su propio ritmo de autoaprendizaje. Está escrito en lenguaje llano y asequible, para cualquier persona a cualquier edad.
El índice temático de los capítulos es el siguiente:
— Significado de los símbolos; Teclas de funciones; Borrado de pantalla y movimientos del cursor; Impresión en pantalla y en impresora; Memoria interna; Operaciones con variables numéricas y alfanuméricas; Suma, resta, multiplicación, División y Exponenciación; Listados, ejecución y borrado de los programas; Tratamiento de variables alfanuméricas; Numeración automática; Diseño y organigrama de un programa.

MSX PROGRAMAS Y UTILIDADES

Libro

LIB-BAS02

PVP. 2.200 + 264 IVA.

Este libro contiene programas de gran calidad, desde el Desensamblador hasta el programa de Tablas Deportivas. Con apasionantes juegos y aplicaciones completas. Junto con los programas se dan consejos y trucos de programación importantes. Los programas funcionan en todos los ordenadores del sistema MSX.
La relación de los programas más significativos es:
— Volcado de Memoria hexadecimal; Editor de gráficos; Editor de sonido; Caracteres especiales; Escritura de ordenador; Lista de referencia de variables; Calendario; Desensamblador; Gestión de datos y de diskettes de larga duración; Hollow - El juego de las cerezas; Diagrama de barras; Tablas deportivas; Mensajes de error completos; Diagramas de barras; Descifrador de códigos.

APRENDA A PROGRAMAR EN BASIC MSX

Libro

LIB-BAS03

PVP. 2.000 + 240 IVA.

Este libro contiene la información necesaria para la introducción a la informática de las personas no iniciadas y la información técnica para los programadores especialistas. La primera parte consiste en una información completa sobre el Basic MSX tal como: Modo de funcionamiento, constantes numéricas de simple y doble precisión, variables matriciales, subindizadas, conversión de tipos, expresiones y operadores relacionales, aritméticos, lógicos y de cadena, programa editor y teclas de función. La segunda parte aparece una completa explicación de comandos, sentencias y funciones del Basic MSX: Ayuda el programador, definición e inicialización, Entrada/salida de datos, interrupciones, conversión de códigos, procesos de errores, almacenamiento en cassette y ficheros.
La tercera parte se compone de una serie de anexos sobre: Macrolenguaje gráfico, de sprite y musical, Mapa de memoria, procesador de vídeo, conectores, algunos programas de demostración y de copiado de pantalla.

ULTIMA HORA

NUEVOS PROGRAMAS

Como sabes, constantemente están apareciendo nuevos programas del sistema MSX. Esta es la lista de los títulos que aparecerán en breve. De algunos de ellos no disponemos todavía del precio.

REFERENCIA	TITULO	FORMATO	PRECIO
HBS-G029C	ALPHA SQUADRON	ROM	3.200 + 384 IVA
HBS-AN014	EL PAYASO EXPLORADOR 1	C64	2.400 + 288 IVA
HBS-AN015	EL PAYASO EXPLORADOR 2	C64	2.400 + 288 IVA
HBS-AN016	EL PESCADOR ESPACIAL 1	C64	2.400 + 288 IVA
HBS-AN017	EL PESCADOR ESPACIAL 2	C64	2.400 + 288 IVA
HBS-AN018	EL MOTORISTA SIDERAL 1	C64	2.400 + 288 IVA
HBS-AN019	EL MOTORISTA SIDERAL 2	C64	2.400 + 288 IVA
HBS-AN020	LA ABEJA SABIA 1	C64	2.400 + 288 IVA
HBS-AN021	LA ABEJA SABIA 2	C64	2.400 + 288 IVA
HBS-AN022	LA ABEJA SABIA 3	C64	2.400 + 288 IVA
HBS-AN023	MISION RESCATE 1	C64	2.400 + 288 IVA
HBS-AN024	MISION RESCATE 2	C64	2.400 + 288 IVA
HBS-AN025	EL MAGO VOLADOR 1	C64	2.400 + 288 IVA
HBS-AN026	EL MAGO VOLADOR 2	C64	2.400 + 288 IVA
HBS-IDE07	VIAJE A ROMA	C64	2.000 + 240 IVA
HBS-G039C	LODE RUNNER II	ROM	5.000 + 600 IVA
HBJ-IA004	GENERADOR DE JUEGOS	C32	2.400 + 288 IVA
RC-731	KONAMI PING-PONG	ROM	5.100 + 612 IVA
HBS-H010C	MUSIC STUDIO	ROM	
HBS-H011C	GRAPHIC MASTER	ROM	
HBS-H012C	PRINT LAB	ROM	
HBJ-G054D	WORLD GOLF (MSX-2)	2DD	
HBJ-G060D	HYDLIDE (MSX-2)	2DD	
HBJ-G059D	LAYDOCK (MSX-2)	2DD	

OTROS PROGRAMAS MSX

SERMA
— Yie ar kung fu I
— Konami's golf
— Circus Charlie
— Hiper sports I
— Comic Bakery
— Hiper sports II
— Konami's tenis
— Sky jaguar
— Time pilot
— Ping pong
— Hiper rally
— Road fighter
— Hiper sports III
— Supercobra
— Futbol
— Boxeo
— Yie ar kung fu II
— Le Mans
— Quiniela futbol
— Quiniela hípica
— Jet Set Willy
— Star force
— Samantha Fox
— Joystick Car
— Adaptador (Hudson)
— Adaptador (E. Software)

TOSHIBA
— Hoja de cálculo (TPLAN)
— Contabilidad doméstica
— Contabilidad general
— Control bancario
— Tratamiento de textos
— Base de datos
— Editor de música (MUE)
— Diseño gráfico (EDDY II)
— Quinielas
— Ajedrez
— Viaje espacial
— Billar
— Juego del millón
— Mister Chin
— Boxeo
— El escalador
— El dragón ataca
— Super serpiente
— Laberinto espacial
— Golf 3D
— Pirámide
— Estrella polar
— Batalla espacial
— Juego del millón
— El guarda agujas

SPECTRAVIDEO ESPAÑA, S.A.
— Ortografía 1 (Vocabulario) Catalán
— Ortografía 2 (Verbos) Catalán
— Ortografía 3 (Frases) Catalán
— Aprendiendo asientos contables 1
— Aprendiendo asientos contables 2
— Ortografía 1 (Vocabulario) Castellano
— Ortografía 2 (Verbos) Castellano
— Ortografía 3 (Frases) Castellano
— Ortografía 1, 2, 3 (Castellano)
— Ortografía 1, 2, 3 (Catalán)
— Aprendiendo asientos contables 1, 2
— Microplacon (Contabilidad)
— Alpre (Almacén)
— Sea hunter
— Treasure castle
— Roger Rubbish
— First steps
— Super cross force
— Maze cup champion
— Rescue
— Mini golf
— Smash
— Juno lander
— Car ace
— Spectra break
— Emergency landing
— Puzzlebrick
— Moon lander
— Noughts and crosses
— Chest
— Treasure chest
— Squash
— Horse race
— Trouble trolley
— Roulette
— Killer Car
— Gobble
— Spectra frog
— Uncle Albert
— Kiwi country
— Maths
— Ghonstrap
— Jumping Jack
— Crunch
— Spectra pede
— Jungle Jim
— Think
— Para-jumb
— Supersaver
— Bit byter
— Turtle draw

DYNADATA-INFORMATICA
— Introducción al Basic
— Curso autodidáctico Dynadata
— MSX (12 cintas y manual)
— Contabilidad doméstica
— Física I
— Compositor musical
— Hyper sports I
— Futbol
— Tennis
— Golf
— Roadfighter
— Supercobra
— Hyper sports 2
— Boxeo
— Ping-pong
— Time pilot
— Hyper rally
— El gerente
— Dominó
— Invierte y gana
— Black Jack
— Damas
— Test del carácter
— Dim-calc
— Gráficas de gestión
— Nevada fortran
— Nevada cobol
— Turbo pascal
— Turbo-pack

APLICACIONES INFORMATICAS
— Multi-gestión-2 (IVA)
— Base de datos
— Tutor de inglés
— Contabilidad personal
— Graph-calc

MICROBYTE
— Dizzy balloon
— Fruit panic
— Grand national
— Flight path 737
— Night flight
— Spartan X
— Jump land
— Fruity frank
— Nick neaker
— Proyect A (Karate)
— Star avenger
— Chuckie egg
— Gyro adventure
— Super cross force
— Castle combat
— Roger Rubbish
— Dip dip
— Thunder ball
— Flight path 737
— Night flight
— Nick Neaker
— Proyect A (Karate)
— Gyro adventure
— Champ (ensamblador)
— Champ (ensamblador)
— Manual ref. Basic
— Programación Basic SPV
— Programación avanzada SPV
— Programar con spectravídeo
— Programación con MSX Basic
— El libro de los juegos MSX
— Lenguaje ensamblador y C.M.

MITSUBISHI
— Multi gestión-2
— Graph calc
— Map
— Hyper sports I
— Hyper sports II
— Real tennis
— 3 D golf
— Road figther
— Base de datos
— Diseño gráfico
— Naturaleza 5. EGB (Santillana)
— C. de la Naturaleza 6. EGB (S.M.)
— C. de la Naturaleza 6. EGB (Anaya)
— Vida Social 6. EGB (H.S.R.)
— Geografía e Historia 6. EGB (S.M.)
— Lenguaje 6. EGB (Santillana)
— C. de la Naturaleza 7. EGB (Anaya)
— Lenguaje 7. EGB (Santillana)
— Geografía e Historia 7. EGB (S.M.)
— C. de la Naturaleza 8. EGB (Anaya)
— Fe y vida 8. EGB (Mag. Esp.)
— Lenguaje 8. EGB (Santillana)
— Gran national
— Fruit panic

ERBE SOFTWARE
— Gridtrap
— Jet set Willy II
— Showjumper
— Alien-8
— Knight lore
— Mapgame
— Gunfright
— Nightshade
— Time curb
— Way of the tiger
— Abusimbel profanation
— Scentipede
— Spacebusters
— Oil's well
— The heist
— Ultra chess
— Jet fighter

DISCOVERY INFORMATIC
— The night commander
— Knockout
— Sorcery
— Superwol
— Star seeker
— Lazy Jones
— Mutant Monty

FERRE-MORET, S.A.
— MSX: Consejos y trucos
— MSX: El manual escolar
— MSX: Programas y utilidades
— Procesador Z-80 técnica y programación
— MSX: Lenguaje máquina
— MSX para principiantes
— MSX: Gráficos y sonido

MANHATTAN TRANSFER, S.A.
— Krypton
— U-Boot
— Quinielas
— El secreto de la pirámide
— Snake
— Star Runner
— Casino
— Flopy

IDEALOGIC, S.A.
— Idea-text
— Idea-base
— Idea-type
— Compra y vende
— Roma. La conquista del Imperio
— Basic tutor MSX
— Logo MSX-SONY
— Teclas divertidas
— Mil caras
— Compulandia
— Profesión: detective
— Boing-boing
— Mandrágora
— El caso Vera Cruz
— Bad Max
— Contabilidad doméstica
— Contabilidad doméstica
— El gerente
— Base de datos
— Test de carácter
— Test de adaptación
— Test de capacidad
— Gráficas de gestión
— Aritmo
— DIM-CALC (Hojas de cálculo)
— Damas
— Dominó
— DIM-CALC
— Damas+Dominó disco
— Nóminas
— Black-Jack
— Plan contable nacional
— Gráficas de gestión
— Invierte y gana
— Control de stocks
— Calculator new
— Facturación
— Risky holding

PHILIPS
— Norseman
— Backgammon
— Keystone kapers
— Hero
— Beam rider
— River raid
— Golf
— Manes
— Time bandits
— Disc warrior
— Punchy
— Vacuumania
— F-16 figther
— Taekwon-do
— Thunder ball
— Dip dip
— Tawara
— Glider
— Pineappling
— Futbol
— Packman
— Galaxian
— Exerion
— Grand national
— Fruit panic
— Dizzy balloon
— Blagger
— Phfile
— Phcalc
— Compor
— Chess'86 (48 K)
— Ensamblador/Desens
— MS-base
— MS-text
— Contabilidad doméstica
— Gestión de recibos
— Control de stocks
— MSX-Logo
— Gráficos
— Mini logo
— Pairs
— Curso Basic-A.T.V.

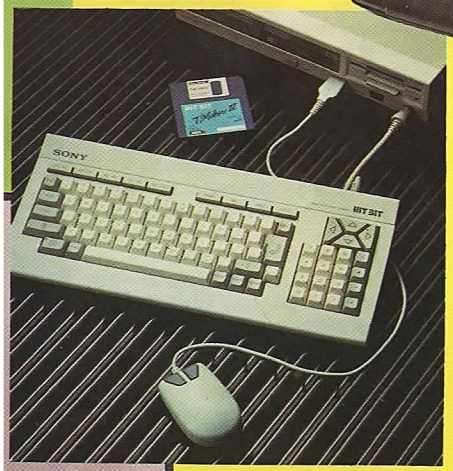
ORDENADORES

HIT BIT

HB-501
Ordenador MSX de 80 K de Memoria RAM. Lleva incorporado un lector/grabador de cassette. Incorpora 3 programas de utilidad.

HB-75P
Ordenador MSX de 80 K de Memoria RAM. Incorpora 3 programas de utilidad.

HB-10
Ordenador MSX de 80 K de Memoria RAM. Especialmente concebido para aprender informática.

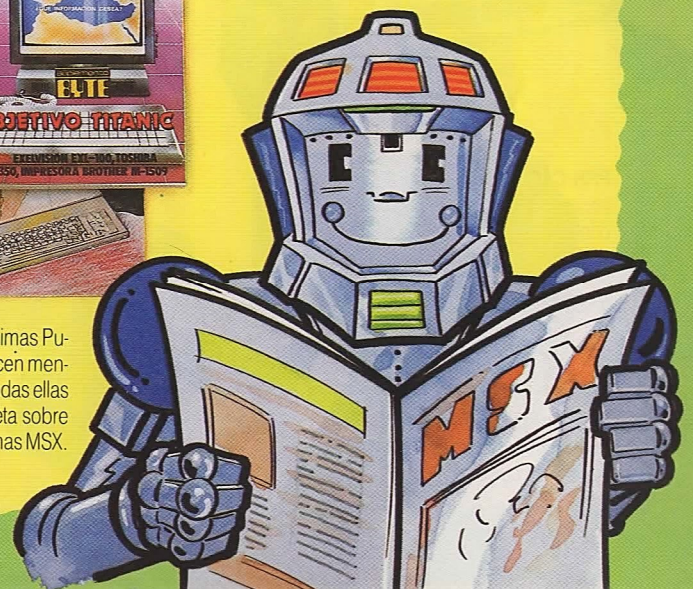


HB-F700S
Ordenador MSX-2 de 384 K de Memoria RAM y 64 de ROM. Incorpora lector de diskettes (1 MByte). 80×24 caracteres.

PUBLICACIONES

MSX

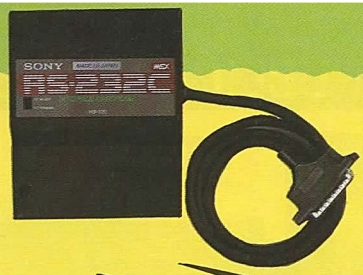
Existen en el mercado español muchísimas Publicaciones y Revistas MSX que aparecen mensualmente en las Librerías y Kioscos. Todas ellas proporcionan una información completa sobre los Ordenadores, Periféricos y Programas MSX.



PERIFERICOS

CARGA LOS PROGRAMAS EN LA MITAD DE TIEMPO

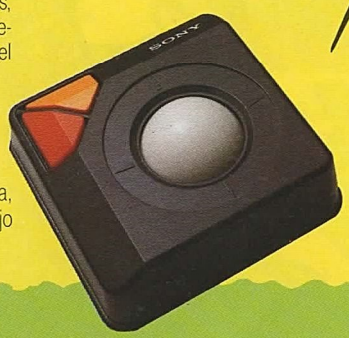
SDC-600
Grabadora-reproductora de datos de ordenador.
Puede monitorizar el sonido, ajustar la fase de carga y tiene doble velocidad de reproducción.



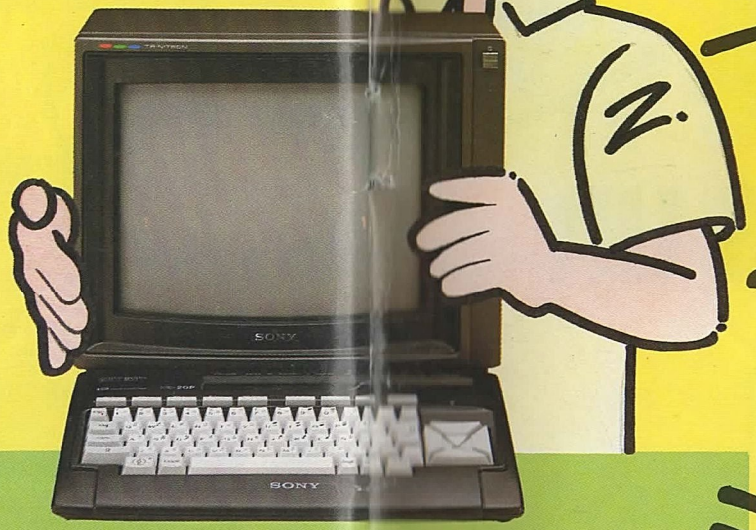
HBI-232
Cartucho interface de RS-232C, para comunicaciones en serie de datos entre modem, terminales, líneas telefónicas, u otros ordenadores.

HBD-50
Unidad de discos para diskettes de 3,5 pulgadas y con capacidad hasta 500Kbytes.

PRN-C41
Impresora Plotter especialmente concebida para dibujar gráficos, hasta 4 colores, 15 tamaños de letra y distintos tamaños de papel (máximo DIN A-4).

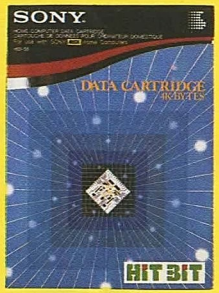


GB-5
Bola gráfica. Mando a distancia, por cable, que permite el manejo exacto del cursor.



PRN-M120 **(Colores: Blanco y Negro)**
Impresora matricial bidireccional, que escribe a 120 caracteres por segundo con fricción y tracción del papel.

10MFD-1DD
Diskettes de 500 Kbytes sin formatear (360 Kbytes libres, una vez formateados). Su tamaño es el estandard de 3,5 pulgadas.



HBI-55
Cartucho de datos hasta 4 KBytes. Incorpora una batería interna para mantener los datos hasta 4 años.

KX-14CP1
Monitor color de 14 pulgadas. Sistema "Black Trinitron" con una mayor resolución gráfica (640×200 puntos). Entrada Vídeo/audio y RGB analógico y digital.

JS-70
Joystick de gran
duración con dos pulsadores de disparo en cada lado de la palanca para facilitar la operación de zurdos y diestros. Ideal para aplicaciones de precisión donde se requiere un movimiento punto por punto y gran rapidez de respuesta.

DN - 602
Monitor de fósforo verde de 12 pulgadas